

**REAPROPIACIÓN CULTURAL DE LA REGIÓN ANTIOQUEÑA Y
PERTENENCIA HACIA LAS EXPRESIONES ARTÍSTICAS COLOMBIANAS A
TRAVÉS DE LA REALIZACIÓN DEL ARTE CONCEPTUAL Y STORYBOARD
DEL GUIÓN “EL VIAJE DE LA CIGARRA”.**

DAVID CASTRILLÓN RAMÍREZ

**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE OCCIDENTE
FACULTAD DE COMUNICACIÓN SOCIAL
DEPARTAMENTO DE DISEÑO GRÁFICO
PROGRAMA DISEÑO DE LA COMUNICACIÓN GRÁFICA
SANTIAGO DE CALI
2013**

**REAPROPIACIÓN CULTURAL DE LA REGIÓN ANTIOQUEÑA Y
PERTENENCIA HACIA LAS EXPRESIONES ARTÍSTICAS COLOMBIANAS A
TRAVÉS DE LA REALIZACIÓN DEL ARTE CONCEPTUAL Y STORYBOARD
DEL GUIÓN “EL VIAJE DE LA CIGARRA”.**

DAVID CASTRILLÓN RAMÍREZ

**Proyecto de Grado para optar al título de
DISEÑADOR DE LA COMUNICACIÓN GRÁFICA**

**Director:
JESÚS RAMBAL
Diseñador gráfico**

**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE OCCIDENTE
FACULTAD DE COMUNICACIÓN SOCIAL
DEPARTAMENTO DE DISEÑO GRÁFICO
PROGRAMA DISEÑO DE LA COMUNICACIÓN GRÁFICA
SANTIAGO DE CALI
2013**

Nota de aceptación:

Aprobado por el Comité de Grado en cumplimiento de los requisitos exigidos por la Universidad Autónoma de Occidente para optar al título de diseñador gráfico.

DIEGO ZÚÑIGA

Jurado

JAIME LÓPEZ OSORNO

Jurado

Santiago de Cali, 14 de Junio de 2013

CONTENIDO

	Pág.
RESUMEN	9
INTRODUCCIÓN	11
1. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	13
1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	13
1.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	14
2. JUSTIFICACIÓN	19
3. OBJETIVOS	20
3.1 OBJETIVO GENERAL	20
3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	20
4. MARCO REFERENCIAL	21
4.1 MARCO TEÓRICO	21
4.1.1 El story board como técnica expresiva auxiliar en la producción audiovisual	21
4.1.2 Lenguaje audiovisual y expresión en viñetas	23
4.1.3 Lugar del story board en la cadena productiva de la industria de la animación	25
4.1.3.1 El proceso de preproducción	25
4.1.3.2 El proceso de producción	29
4.1.3.3 El proceso de postproducción	29
4.1.4 Principios del story board	31

4.1.4.1 Regla de tercios	31
4.1.4.2 Primer plano, plano medio y fondo.	32
4.1.4.3 Angulo de enfoque	33
4.1.4.4 Componentes del story board	35
4.1.4.5 Pautas prácticas para elaborar story board	37
4.1.4.6 Criterios de calidad para un story board	38
4.1.5 El arte conceptual	41
4.1.5.1 Elementos constitutivos de un arte conceptual	41
4.1.5.2 Criterios de calidad para un arte conceptual	45
 4.2. MARCO CONCEPTUAL	 48
4.2.1 El cine	48
4.2.2 La animación	48
4.2.3 Estructura narrativa	48
4.2.4 Representación gráfica	49
4.2.5 Esquema icónico	49
 4.3. MARCO CONTEXTUAL	 50
4.3.1 Historia de Antioquia	51
4.3.2 Geografía	53
4.3.3 El testamento del paisa	56
4.3.2 El guión “el viaje de la cigarra”	58
 5. METODOLOGÍA	 59
5.1 TIPOS DE INVESTIGACIÓN	59

5.2 ESQUEMA METODOLÓGICO	59
5.3 RECURSOS	61
5.3.1 Humanos	61
5.3.2 Institucionales	61
5.3.3 Financieros	61
5.3.4 Aportes metodológicos y prácticos del semillero	61
5.4 DESARROLLO DE PERSONAJES	65
5.5 DESARROLLO DE GUIÓN TÉCNICO	72
5.6 DESARROLLO DEL STORY BOARD	72
 6. CONCLUSIONES	 73
 BIBLIOGRAFÍA	 75
 ANEXOS	 77

LISTA DE CUADROS

	Pág.
Cuadro 1. Taquilla de cine colombiano 2010	15
Cuadro 2. Esquema de los cuatro temperamentos	47

LISTA DE FIGURAS

	Pág.
Figura 1. Gráfico, Asistencia de películas colombianas	16
Figura 2. Diagrama de flujo	30
Figura 3. Diseño de cuadro usando centros de interés	32
Figura 4. Perspectiva de atmósfera	33
Figura 5. Formato de story board	36
Figura 6. Ejemplo de formato de story board	36
Figura 7. Diseño facial de Agustín	37
Figura 8. Ejemplo expresión facial en viñetas	38
Figura 9. Ejemplo expresión corporal	40
Figura 10. Forma y proporción	41
Figura 11. Hojas modelo	42
Figura 12. Color para personajes	43
Figura 13. Color para fondos	44
Figura 14. Fotografía Santafé de Antioquia	53
Figura 15. Fotografía de hombre de la región	55
Figura 16. Fotografía calle del recuerdo, Guatapé	55
Figura 17. Fotografías de infraestructura de la región antioqueña	56
Figura 18. Fotografía tipo de taza de la región	56

LISTA DE ANEXOS

	Pág.
Anexo A. Documento: Guión narrativo de Mauricio Pulido	78
Anexo B. Documento: Primer Acta del semillero de animación e interactividad	83
Anexo C. Desarrollo: guión técnico	87
Anexo D. Desarrollo: Story Board	104

RESUMEN

El cuerpo de este trabajo de grado se compone de cuatro capítulos. El primero ofrece las consideraciones previas para desarrollar el planteamiento del problema, la justificación y los objetivos, donde se verán expuestos los intereses e intenciones del proyecto de investigación “Reapropiación cultural de la región Antioqueña y pertenencia hacia las expresiones artísticas colombianas a través de la realización del Arte conceptual y Storyboard del guión “El viaje de la cigarra”, advirtiendo la necesidad de aplicar competencias del área de la comunicación social, del diseño gráfico, de la animación y la pertenencia hacia las expresiones culturales colombianas.

El segundo capítulo está compuesto por los marcos teórico, conceptual y contextual. Se sitúa el análisis de los procesos socio-culturales de la región antioqueña para que la producción del guión sea tomada desde su contexto histórico. En el marco teórico se presentarán las pautas, elementos constitutivos y criterios que se deben tener en cuenta para la realización de un Story Board y arte conceptual.

El tercer capítulo describe el tipo de metodología y la estructura que se llevó a cabo para completar el proyecto. Se propone desde los métodos cualitativos y cuantitativos apelando al método etnográfico¹, ya que además de la consulta bibliográfica, existe apoyo de los integrantes del Semillero de Animación e Interactividad de la Universidad Autónoma de Occidente, que aportaron en la valoración y el impacto de la representación icónica propuesta para el público objetivo (jóvenes de formación escolar secundaria y universitaria).

Finalmente, se presentan las conclusiones y recomendaciones. En la investigación interesa señalar que no se trata simplemente ofrecer un producto cultural para el consumo, sino favorecer ambientes de interrelación e integración (grupos de jóvenes, ámbito educativo) con base en una expresión artística común que refuerza rasgos de identidad cultural.

¹ GIDDENS, Anthony, Simon Griffiths. Sociología, Alianza Editorial, 4ª edición

INTRODUCCIÓN

El propósito de este trabajo de investigación es contribuir a desarrollar el arte conceptual y el storyboard de la propuesta de animación titulada “El viaje de la cigarra”, elegida en el Semillero de Animación de la Universidad Autónoma de Occidente como un ejercicio para favorecer la reapropiación y pertenencia hacia las expresiones artísticas colombianas.

Este Semillero coordinado por el profesor Andrés Agredo docente de Principios y Técnicas de Animación que tiene como finalidad el estudio de prácticas investigativas respecto a la animación, las dinámicas culturales y organizacionales propias de un nicho investigativo, priorizó hacer una animación que recrea eventos anecdóticos y prácticas de la cultura antioqueña en los años 40, a lo largo de entre los 5 y 8 minutos de duración.

La historia originaria fue propuesta por Mauricio Pulido, Docente de la electiva de Ficción y de Escritura Audiovisual de la Universidad Autónoma de Occidente. Se consideró fundamental utilizar lenguaje cinematográfico que oriente el desarrollo de una animación a partir de análisis históricos y prácticas culturales dadas por la historia que se desarrolla en la región de Antioquia.

Para que el Semillero realice el cortometraje animado, esta investigación aporta una estructura de preproducción, elaborada desde procesos de escritura donde se tienden los hilos de la historia. Como resultado se ofrece un guion narrativo y técnico, la escaleta de acciones, el desarrollo de personajes y escenarios, el arte conceptual, el *storyboard*. En una última instancia se presenta este trabajo dentro del proceso de formación en pregrado, para obtener el título de Diseñador en Comunicación Gráfica, para que en el marco del Semillero de Investigación de la Universidad Autónoma de Occidente se evalúe y se precise la intención comunicativa de la animación, el presupuesto y el análisis de mercado, convirtiendo estos elementos en generadores de cualquier proyecto de carácter audiovisual.

La investigación se orientó en primera instancia a identificar y analizar iconografías y representaciones gráficas de la región antioqueña para realizar una propuesta de gráfica que represente los intereses y gustos del público objetivo, colombianos procedentes de todas las regiones del país, que deseen entretenerse por medio de una propuesta audiovisual, y otorgarles pertenencia cultural e histórica en el proceso. Implica inicialmente la búsqueda de las prácticas culturales de Antioquia en una época determinada, su contribución social, sus expresiones artísticas, su

carácter regional que los hace particular, su gestualidad corporal y jerga representativa. Esto se realiza no solo porque corresponde al análisis de una totalidad cultural, sino porque se trata de conocer formas del lenguaje que pueden abrir nuevas perspectivas del conocimiento en un espacio temporal y local determinado a través de una propuesta audiovisual.

No se pretende terminar todo un proceso de animación a través del proyecto. Se pretende aclarar los pasos para realizar la misma por medio de la reproducción y la metodología, como gramática audiovisual definitiva explorando una cultura regional, técnicas cinematográficas y de animación. A pesar de esto, el proceso de reapropiación cultural no será explícito como podría serlo el género documental, sino que aportará recursos que favorezcan la identidad cultural implícita a través de una historia de ficción.

Por este mismo motivo, la investigación previa utiliza técnicas etnográficas buscando que la reproducción nutra a la animación favoreciendo la reapropiación y pertenencia hacia las expresiones artísticas que se integran al complejo cultural colombiano. Desde la representación gráfica según el modelo crítico propuesto por Martín Barbero, se pretende dar forma social a través de competencias culturales, individuales en cada región, no solo como una reproducción de fuerzas que no se agota en la posesión de los objetos característicos de cada una, sino dispositivos o demandas de acción que sean capaces de darles identidad².

En el Semillero de Investigación que tiene una agenda más amplia que la de este trabajo se grado, se tiene pensado enviar el proyecto al FDC, Fondo de Desarrollo Cinematográfico, auspiciado por el Ministerio de Cultura. Esta entidad se encarga de la promoción económica y publicitaria de películas y realizadores de toda índole, pero en especial, a productos que sean de carácter representativo para el país, que puedan ser vistos en un futuro como patrimonio cultural.

² MARTIN BARBERO, Jesús, De los Medios a las Mediaciones, Comunicación, cultura y hegemonía, Barcelona, 1991, pág. 43

1. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Desde intereses profesionales e intenciones de formación se advierte la necesidad de aplicar competencias del área de la comunicación social, del diseño gráfico y de la animación, la construcción de un tejido social en Colombia. A través del Semillero de Animación de la Universidad Autónoma de Occidente se ha propuesto el reto de favorecer la reapropiación y el sentido de pertenencia hacia las expresiones artísticas colombianas.

Con el presente trabajo de grado se responde a este reto con una propuesta de estructura de preproducción para desarrollar una animación que recrea eventos históricos y prácticas de la cultura antioqueña en los años 40, a partir de un relato propuesto inicialmente en este semillero, titulado “El viaje de la cigarra”. La construcción de esta propuesta parte del reconocimiento del contexto colombiano, de crecimiento de una cultura visual que tiene predilección por medios televisivos y cinematográficos para reconocer en ellos formas de identidad social.

Si se quiere aportar en la formación de cultura visual que favorezca el sentido de pertenencia hacia el patrimonio cultural colombiano, se requiere precisar algunas características de la evolución de la demanda. Igualmente se debe consultar cuales son las condiciones de posibilidad para que desde el medio universitario tenga viabilidad algún producto visual de alta calidad. En principio, dadas las competencias de los integrantes del Semillero, el producto requerido es un cortometraje animado.

Mínimamente se necesita evaluar una propuesta inicial de estructura de preproducción, elaborada desde procesos de escritura donde se tienden los hilos de la historia, un guion narrativo y técnico, la escaleta de acciones, el desarrollo de personajes y escenarios, el arte conceptual y el storyboard.

A partir de estas necesidades específicas, el presente trabajo asume atender una audiencia colombiana favorable a este tipo de productos audiovisuales (animación), específicamente los jóvenes de formación escolar secundaria y universitaria, considerando como posibles medios de promoción y difusión las redes sociales, entornos virtuales, el cine, la televisión y en general el internet, para contribuir en la preferencia por lo audiovisual, donde el público juvenil se ha expandido.

Para empezar a considerar los medios de proyección es importante analizar en detalle los que encajen en este formato audiovisual (por ende la radio y prensa sólo se podrán entender como medio de difusión publicitaria o informativa). Entre tanto, el internet es uno de los medios de difusión y proyección con más expansión, pero se advierte que las producciones y expresiones colombianas con carácter cultural no se muestran con suficiente resonancia entre los jóvenes y el público en general, corriéndose el riesgo de ser ignoradas y hasta olvidadas por las generaciones que están ingresando a una cultura de globalización, amenazando la estructura de la nación-estado, sus pertenencias culturales³.

Respecto al cine, la participación de las producciones nacionales ha ganado magnitud en los últimos años. Por ejemplo si bien se observa un número significativo de películas que entraron a cartelera en el año 2010, comercialmente sus ventas son bajas en los diferentes cines del país. Según datos de la Dirección de Cinematografía de Ministerio de Cultura, las nueve películas estrenadas durante este año tuvieron las siguientes asistencias en número de espectadores:

1.2. FORMULACION DEL PROBLEMA

Dado el anterior diagnóstico de necesidades de desarrollar competencias formativas y de desempeño profesional, de responder al contexto nacional con un producto que favorezca la reapropiación del patrimonio cultural, de animación de cortometraje, y conocido un potencial específico desde el Semillero de Animación de la Universidad Autónoma de Occidente el problema se puede sistematizar así.

¿Cuáles son las características de forma y contenido apropiados para el diseño de un story board y el respectivo arte conceptual de “El viaje de la cigarra” para la

³ GIDDENS, Anthony, Un mundo desbocado: los efectos de la globalización en nuestras vidas, Runaway World, 1999, pág 37.

producción de una animación que pueda contribuir a la dinámica propia del Semillero de Animación de la Universidad Autónoma de Occidente?

Otras preguntas que ayuden al desarrollo del proyecto son ¿De qué manera se puede generar un protocolo que adapte la estructura narrativa (el guión narrativo) al story board para animación que sirva a la Universidad Autónoma de Occidente y a estudiantes de la facultad de comunicación Social para futuros montajes? ¿Qué dinámicas culturales de región de Antioquia en los años cuarenta puede ofrecer de mejor manera herramientas para desarrollar una historia de época como “El viaje de la cigarra”? ¿Cómo los encuadres, ángulos, planos, movimientos de cámara y composición en escena, que son usados en el lenguaje cinematográfico, pueden nutrir conceptualmente al guión técnico para animación?

La investigación propone, no solamente revelar las características mencionadas para el guión de Mauricio Pulido “El viaje de la cigarra”, sino espera trazar los lineamientos que habiliten a estudiantes afines a esta vocación desarrollar una preproducción para animación.

Cuadro 1. Taquilla de cine colombiano 2010

TAQUILLA DE CINE COLOMBIANO - 2010			
	Espectadores	Copias	Por Copia
In Fraganti (<i>estrenada en el 2009</i>)	596,731	60	9,946
Chance	118,336	60	1,972
El Vuelco del Cangrejo	24,332	10	2,433
Del Amor y Otros Demonios	76,521	15	5,101
Contracorriente	37,972	40	949
Retratos en un Mar de Mentiras	45,291	25	1,812
García	53,804	35	1,537
Sin Tetas No Hay Paraíso	326,247	70	4,661
La Sociedad del Semáforo	42,220	18	2,346
Rabia	17,665	21	841
Total Espectadores :	1,339,119		

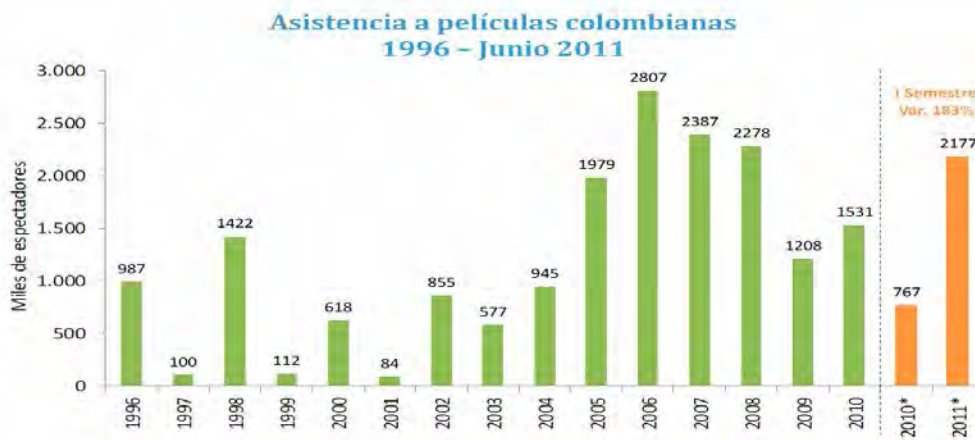
El semillero planea inscribir al proyecto en el FDS, conseguir financiación y reconocimiento para luego ser proyectado en pantallas de cine como corto previo

de las funciones, así que para la formulación del problema se formulará estadísticas que muestran las dinámicas que tienen los productos cinematográficos en el país y en el exterior.

Desde el panorama internacional, Colombia ha visto crecer su propio mercado en más de un 30% en cada uno de los dos últimos años y el estimativo es el de llegar a la cifra de los 35 millones de espectadores para finales del año 2012, contrastando radicalmente con los 16 millones del año 1999. Sin embargo, la asistencia de público en todo el mundo es batida por Hollywood en las pantallas de cine, que a nivel cinematográfico, posee la más alta tecnología y mayor presupuesto. Para películas comerciales como Soñar No Cuesta Nada, Paraíso Travel, Rosario Tijeras y Satanás, el público ha respondido positivamente y el cine colombiano ha liderado las estadísticas en esos años. Sin embargo, el atractivo de este cine no es tan recurrente (página del Ministerio de Cultura, 2010)⁴.

La asistencia a las películas colombianas ha aumentado sustancialmente en los últimos años, frente a lo registrado en la década pasada. Por lo tanto se podría decir que apogeo Esta información puede ser expresada a través de la siguiente tabla extraída también de las estadísticas de FEDESARROLLO.

Figura1. Gráfico Asistencia a películas colombianas



Fuente: Cálculos de Fedesarrollo con datos del Ministerio de Cultura

⁴ ZAMBRANO, Andrés. El Crecimiento del Cine Colombiano, [en línea] , Ministerio de Cultura, [citado en 4 de agosto 2013] Disponible en: <http://www.mincultura.gov.co/?idcategoria=41053>

Sin embargo existe un problema oscilante en relación con popularidad y asistencia del cine colombiano visto por colombianos siendo un mercado propio de una industria pequeña y en desarrollo. 2011 ha sido excelente ya que en el primer semestre ese año, la asistencia supera el número de espectadores de 2009 y 2010.

Este fenómeno es visible a través del número de usuarios y vistas de películas en páginas como youtube, vimeo y entornos virtuales de carácter audiovisual en general. Estos referentes llevan a pensar que algunas manifestaciones del patrimonio cultural en Colombia requieren dimensionarse desde técnicas de comunicación a fin de hacerlas más familiares y amigables a nuevas generaciones que suelen utilizar las tecnologías digitales de la información y la comunicación. En el caso de temas culturales de la historia de una región en especial, se requiere reforzar su atención para la conservación, preservación y promoción del patrimonio cultural.

Como se había mencionado en la introducción, existen entidades como el FDC, Fondo de Desarrollo Cinematográfico, auspiciado por el ministerio de cultura, que se encarga de la promoción económica y publicitaria de películas y realizadores de toda índole. Anualmente la entidad ha tenido mayor impacto ya que progresivamente más realizadores han enviado propuestas para que sean financiadas tanto por fondos colombianos como extranjeros, haciendo de sus propuestas audiovisuales de mayor calidad.

También el auge y crecimiento de las industrias culturales en Colombia, encargada directa de hacer aportes importantes a la economía del país, genera tasas de crecimiento superior a las de otros sectores importantes de la economía.

En el caso de Cali, el primer Festival Internacional de Cine de Cali convierte a la ciudad en un escenario para la dinamización y la exhibición de obras cinematográficas de directores nacionales e internacionales, lo que ayuda a fomentar el desarrollo continuo, descentralizado e integrador de las distintas dimensiones que componen el campo del séptimo arte: creación, formación, difusión, circulación, gestión y apropiación, conducente al impulso y creación de la cultural regional.

“El festival ayuda a convertir a Santiago de Cali en una ciudad competitiva y atractiva para el turismo”⁵. Promueve la cultura digital en Cali al desarrollar un portal moderno, ágil y adaptado a los nuevos medios, con el fin de promover una comunicación directa y efectiva de cada una de las actividades, invitados y muestras del Festival. Esta es una iniciativa de la Alcaldía de Santiago de Cali y de la Secretaría de Cultura de la ciudad para formar en la población caleña una cultura audiovisual hacia las nuevas tecnologías.

⁵ Luis Ospina, Viva el cine en Cali, entrevista a Rodrigo Vidal, Coordinador General del Festival Internacional de Cali, [en línea] [Diciembre 18 2012] . Disponible en: <http://www.luisospina.com/obra/entrevistas/>

2. JUSTIFICACIÓN

En el campo universitario se requiere alinear la formación de modo que los estudiantes se incorporen a este proceso orientado a la producción de animaciones y cortometrajes, para avanzar en una mayor promoción de cortometrajes en el país y sus diferentes géneros con mayor impacto a nivel internacional. El Semillero de Animación de la Universidad Autónoma cuenta con el guión narrativo del docente Mauricio Pulido, “El viaje de la cigarra”, priorizado para desarrollarse como corto animado una vez termine la preproducción. La intención del trabajo conjunto entre estudiantes y docentes del semillero es postular el proyecto a la categoría de Preproducción para Animación al Fondo de Desarrollo Cinematográfico para así ser un instrumento que refleje situaciones culturales propias de la región Antioqueña a través de una pieza audiovisual. La intención del proyecto investigativo es ofrecer un protocolo o guía metodológica a la Universidad Autónoma de Occidente que sea ejemplo para los estudiantes de la facultad de comunicación social donde se visualicen los procesos establecidos para interpretar el lenguaje narrativo y convertirlo en lenguaje audiovisual.

Para ambas intenciones hay que contextualizar la historia “El viaje de la cigarra” en un marco etnográfico, a través de la utilización de situaciones narrativas de interés para el público objetivo que ilustren episodios anecdóticos de la cultura nacional y que pueden recrearse con tecnologías digitales de la información y la comunicación. Ya que toda investigación es de carácter cultural y social, se considera importante en la propuesta cultural generar pertenencia, teniendo en cuenta otras propuestas que se hayan realizado con este propósito y hayan tenido éxito desde su planeación, siendo estas usadas como referencia de análisis para la investigación propuesta en el escrito. Para la recuperación de expresiones históricas de la región antioqueña, y para generar resonancia entre los jóvenes y el público colombiano objetivo, se requiere producir una propuesta audiovisual que tenga una completa producción metodológica para animación, incluyendo el arte conceptual, generador del diseño de personajes, escenarios y gama cromática desde el panorama de lo creativo.

Desde las teorías generadas en torno al discurso cinematográfico y el montaje, la propuesta promete ser una base para próximos proyectos intelectuales de los estudiantes del Semillero de Animación y finalmente de la UAO para que su misma aplicación sirva como referente del desarrollo de un producto animado. A este propósito que encuentra eco en nuevos productores y escenarios artísticos, es necesario que, a fin de favorecer la valoración de la historia cultural y social a la cual pertenecemos como colombianos, se visibilice un camino pertinente para adaptaciones narrativas, teniendo como parámetro la pertinencia del mensaje como respuestas a las demandas axiológicas del público determinado.

3. OBJETIVOS

3.1 OBJETIVO GENERAL

- Desarrollar un *Storyboard* y Arte conceptual del guión “El viaje de la cigarra” para el grupo de Semillero de Animación que sirva a la Universidad Autónoma de Occidente y estudiantes de la facultad de comunicación Social para futuros montajes y adaptaciones de animación por medio de la estructura narrativa y que este mismo tenga como finalidad ayudar a dicho semillero a que realice su proyecto de cortometraje animado.

3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Investigar el origen de la historia “El viaje de la cigarra”, desarrollada narrativamente en la región de Antioquia, en los años 40, para así tener un referente histórico sólido.
- Adaptar la historia a una animación a través de la escritura del guión, que utilice lenguaje cinematográfico.
- Elaborar un *Storyboard*, y definir las líneas conceptuales sobre la forma apropiada para hacerlo pensando desde las necesidades y gustos del público objetivo.
- Definir los recursos y técnicas de animación que hagan posible la mayor aceptación de una propuesta creativa.
- Aportar el proyecto de preproducción una vez finalizado con ayuda conceptual y aplicativa de los integrantes de semillero de animación de la Universidad Autónoma de Occidente, a fin de gestionar recursos con el FDC (Fondo de Desarrollo Cinematográfico).

4. MARCO REFERENCIAL

4.1. MARCO TEÓRICO

Para comenzar, hay que definir términos y procesos metodológicos para la realización de una preproducción de un cortometraje animado, finalidad del proyecto de investigación. Se debe, en primera instancia, tener en cuenta la elaboración del guión que fue realizado por Mauricio Pulido, docente de Ficción y de Escritura Audiovisual de la UAO. Posteriormente, un guión técnico, y métodos para realizarlo. Luego hablar de un arte conceptual, donde se desarrollan los personajes, fondos, y características gráficas que se apreciarán en el producto. Y finalmente, generar los lineamientos para el story board, donde se plasman las acciones entendidas en el guión, y personajes desarrollados en el arte conceptual.

4.1.1. El story board como técnica expresiva auxiliar en la producción audiovisual. Los guiones gráficos son ahora una norma para películas grande y producciones de televisión en serie, pero fue no siempre de esa manera. Un guión puede considerarse un dibujo en el reverso de un papel, hasta una presentación de documentos diseñados y diagramados totalmente, a color, que se pueden utilizar para vender una película. A través de Martin Marcel nos iremos aproximando a la historia del storyboard, su función y finalidad.

Un guión no es sólo un trabajo de arte, sino que es un modelo de producción que muestra a todos en el equipo de trabajo lo que se requerirá. Un guion completo y bien pensado, es de gran ayuda para los productores, contadores, distribuidores, financieros, presupuestarios, para saber dónde se debe invertir el dinero de producción y por qué deben ser gastados de esa manera.

En los primeros días del cine, no había tal cosa como un guión gráfico. Alentados por Walt Disney, los artistas propusieron generar sus ideas de manera gráfica, haciendo que todos los involucrados en la película podrían ver y discutir de manera visible los bocetos de la animación. Estos secuenciales bocetos fueron conocidos como "story boards". Hoy en día, con tantos complicados efectos especiales y acción basados en historias de las películas, sería prácticamente imposible producir una película sin tener un guión gráfico. Por lo tanto, el trabajo del artista profesional encargado para el story board en la industria cinematográfica tiene más demanda que nunca⁶.

⁶ Martin Marcel, *El lenguaje del Cine* Editorial Gedisa S.A. Barcelona, Bonanova, Barcelona (España) 2002, paginas 17-22.

Un concepto clave en esta construcción visual es el storyboard: Se entiende como un guión gráfico, vital y necesario para representar la narración verbal y convertirla a gráfico-visual. Es un modelo de producción que muestra todo lo que se requerirá para la realización del producto audiovisual.

Ayuda a que todos los involucrados en la producción puedan ver realmente que se animará o realizará a manera de boceto. Arte conceptual se entiende como las directrices a tener en cuenta para el desarrollo de técnicas, personajes y fondos animados, pensados desde el trazo, la morfología, el color, etc. Es un arte y un lenguaje que puede ayudarnos a conceptualizar la imagen visual de una forma teórica a partir de planos, encuadres, y otras técnicas para capturar una historia narrativa a partir de secuencias de imágenes⁷.

4.1.2. El lenguaje audiovisual y la expresión en viñetas. Para identificar las herramientas gráficas que proporcionen al proyecto de animación el carácter persuasivo que se adecue al público objetivo, jóvenes de formación secundaria y universitaria, se propone el lenguaje audiovisual desde lo comunicacional a través del uso de las TIC en cuanto que hacen parte de una nueva base de la promoción de la educación pública, que "comprenden una serie de aplicaciones de descubrimiento científico cuyo núcleo central consiste en una capacidad cada vez mayor de tratamiento de la información"⁸. Desde el punto de vista de los intereses y gustos del público objetivo, es necesario identificarlos y evaluarlos.

Se considera que con las Tics, se crean nuevos espacios virtuales, no son simple listado de medios sino sistemas reflexivos e interactivos que generan nuevos modos de relación entre jóvenes, de socialización y de construcción de identidades⁹. Ofrecen mecanismos alternos con los cuales se forman o retoman imaginarios sobre el mundo. Con estas consideraciones es central el análisis del concepto de mediatización de la cultura entendida como un proceso de transformaciones en los modos de producir, distribuir y poner en circulación los bienes simbólicos¹⁰.

⁷ Martin Marcel, (2002) El lenguaje del Cine” Editorial Gedisa S.A. Barcelona.

⁸ CASTELLS, M. y otros; El desafío tecnológico. España y las nuevas tecnologías, Alianza Editorial, Madrid, 1986.

⁹ MARTIN BARBERO, Jesús, De los Medios a las Mediaciones, Comunicación, cultura y hegemonía, Barcelona, 1991, pág. 43.

¹⁰ THOMPSON, John. Los media y la modernidad. Una teoría de los medios de comunicación, Barcelona Paidós Comunicación; 1998.

De acuerdo con los autores antes citados, el espacio de las Tic es representacional y configura una nueva manera de pensarse en el mundo y de corporeidad. En el espacio virtual los jóvenes se vuelven intangibles y a partir de esto adquieren otros cuerpos que dibujan en palabras e imágenes.

Adicionalmente, es importante el aporte de la Gestalt, que estudia los fenómenos perceptivos, y fue una escuela de producción científica que ha aportado a la psicología contemporánea y al diseño gráfico desde su conceptualización, representaciones y técnicas visuales.

Uno de los principios fundamentales de la corriente Gestalt es el llamado Principio de la Pregnancia, que afirma la tendencia de la experiencia perceptiva a adoptar las formas más simples posibles. En consecuencia se facilita la lectura de figuras que se interfieren y producen una imagen que no se advertiría si estuviera desglosada del conjunto¹¹. Otros principios son:

De la Semejanza – El observador tiende a agrupar los elementos similares en la forma, el tamaño, el color y otros aspectos visuales.

De la Proximidad – La menor distancia favorece el agrupamiento parcial o secuencial de elementos. Solo por una resistencia del perceptor, o por otra ley contradictoria, puede anularse esta lectura.

De Simetría - Las imágenes simétricas son percibidas como un solo elemento, en la distancia. Se debe a que en la biología, la matemática, la química y la física, y hasta la misma estética, se organizan siguiendo las leyes especulares, simples o múltiples, de la simetría.

De Continuidad – El observador percibe elementos continuos aunque estén interrumpidos entre sí, como parte de un modelo.

El estímulo es percibido en jerarquías, ya que existen formas en el mensaje que tienen más pregnancia en el observador (marca de acento capaz de generar recordación) que otorgan a la forma del mensaje pregnancia en el observador determinado por el acento que lo distinga. Se reafirma la fuerza de la forma haciendo que esta adquiera pregnancia. La idea de forma está asociada, según la teoría Gestalt, a la de contorno.

¹¹ PERLS, F., HEFFERLINE, R. & GOODMAN, P. Gestalt therapy: Excitement and growth in the human personality. NY: Julian Press, 1951; NY: Dell, 1965; NY: Bantam, 1977.

Cuando el autor explicaba el concepto de Gestalt, decía que ésta sólo se manifiesta cuando se reconoce la estructura del estímulo¹². Entonces menciona “Este reconocimiento implica la homologación de dos estructuras, la del estímulo y la del concepto visual almacenado en la memoria. La pregnancia, en este sentido, está asociada a la fuerza de la estructura del estímulo. La organización visual será estable, y existirá pregnancia, si no es así, cuanto mayor sean las diferencias entre ambas fuerzas, más energía existirá en el campo cerebral capaz de producir trabajo perceptivo”.

La percepción y la representación visuales, responsables de la modelización icónica, se basan en una serie de mecanismos “sui generis” que confieren a la imagen esa especificidad que la caracteriza y distingue de otro tipo de productos comunicativos¹³.

Existen distintas fases del proceso de modelización icónica, la primera, la obtención de la imagen, la segunda es la apreciación que el observador hace de ésta completando su sentido. De su análisis visual de la realidad, el emisor extrae un esquema pre icónico que recoge los rasgos estructurales más relevantes del objeto de la representación. Esto es posible gracias a los mecanismos mentales de la percepción capaces de llevar a cabo operaciones de selección, abstracción y síntesis que permiten extraer de la realidad los elementos o rasgos pertinentes de acuerdo con la intencionalidad de dicho emisor.

En este orden de ideas se hará una valoración de las iconografías, símbolos y representaciones visuales de la cultura y región antioqueña desde su significado en cuanto que son generadoras de identidad cultural, porque sin ellas el proceso de desarrollo del arte conceptual no tendría las expresiones artísticas distintivas que representen y simplifiquen y orienten al espectador a interpretar correctamente lo que el realizador propuso desde su inicio. Sin este proceso, dicha aplicación carecería de contextualización y persuasión.

Entre estas imágenes materializadas y dicho esquema pre icónico existen diversos grados de identidad, pero aún en las obras muy elaboradas y que han sufrido

¹² VILLAFANE, Justo, Introducción a la teoría de la Imagen, Ediciones Pirámide (Grupo Anaya. S. A.), 2006.Madrid España capítulo 1, “la modelización icónica de la realidad”/ páginas 30.

¹³ VILLAFANE, Justo, Introducción a la teoría de la Imagen, Ediciones Pirámide (Grupo Anaya. S. A.), 2006.Madrid España capítulo 1, “la modelización icónica de la realidad”/ páginas 31.

grandes modificaciones, si un observador perspicaz pudiese asomarse primero al cerebro y después por encima del hombro de un pintor, sin duda observaría que tales modificaciones no afectan generalmente a la estructura primaria de la obra, sino a determinados factores de composición que tienden a conseguir un enunciado visual más claro e identificado con el objetivo del artista.

4.1.3. Lugar del story board en la cadena productiva de la industria de la animación. A continuación se mostrará el proceso que utiliza la industria de la animación en la producción del story board

4.1.3.1. El proceso de preproducción. Existen diferentes tipos de procesos y metodologías para la realización de una producción animada ya que es primordial tener en cuenta la demanda de los medios, los recursos, las técnicas y tipo de animación (2D, *stopmotion*, 3D, rotoscopia, a través de recortes, etc). A pesar de esto, la preproducción en animación siempre debe incluir los siguientes procesos según Jean Ann Wright, editor del libro “Animation writing and development”¹⁴.

- **Intención:** Base de todo proceso. Tiene como objetivo crear los lineamientos del proyecto para entender los objetivos, direccionamiento, metas y tipos de animación. A demás de definir público objetivo, justificación, análisis de mercado, lugar donde será proyectado, se deben aclarar el tamaño del presupuesto, la tecnología y los otros atributos particulares del proyecto que puedan ser importantes dependiendo del tipo de producción.

- **El guión:** Ideas escritas, historias que tengan un tema, la lección que el protagonista debe aprender, un conflicto, la resolución del problema, el mensaje de la historia, un complejo tramado de argumentos narrativos que hacen posible el desarrollo de secuencias coherentes.

- **El storyboard:** Primera visualización de la historia a través de dibujos desde varios ángulos y encuadres. Se plantea en primera instancia un Layout (El esquema de distribución de los elementos dentro del storyboard a manera de borrador), luego los puntos claves que son los cuadros principales de la historia y finalmente un equipo de desarrollo que establece las secuencias que generan acciones. Una vez son aprobadas por el director se editan y animan,

¹⁴ WRIGHT JEAN ANN, Animation writing and development, Edit. FOCAL PRESS, capítulo 1 páginas 1-4

convirtiéndose en el story reel (animática, planos que incluyen el tiempo, audio y diálogos de los personajes que se le incluyen al storyboard).

- **Planeación de las escenas:** Comprender y corregir la intensidad de cada escena valorando su relevancia en los actos. Limpiar problemas visuales en los bocetos y desarrollar efectos visuales como agua, fuego, viento, rapidez, desenfoque. Optimizar la gráfica del story reel mejorando iluminación y corrección de color.

La supervisión: realizada por el director de arte, es el proceso en el cual aplica la paleta de colores teniendo en cuenta no solamente que luzca bien y que contrasten los colores, sino también que se puedan resaltar los personajes del fondo. Es vital la separación de los personajes para que puedan ser visibilizados.

Para una preproducción eficaz, y ya que para este proyecto también se desarrolló el guión técnico, es importante conocer las diferencias de productos animados, que varían según el tipo (características como animación para niños, cortos en internet, largometrajes animados, etc), los géneros (acción, aventura, drama, romance, comedia) y en estilo (creatividad, complejidad en la trama, innovación). Generalmente los géneros de acción/Aventura requieren más trabajo que los de comedia. La estructura de animación de los prime-times (series largas con mucha audiencia como los Simpsons o Padre de familia) generalmente usan diálogos inteligentes y con menos acción. Otra diferenciación es el tema, que es la lección que el protagonista aprende, el mensaje central o los valores de la historia. Nos ayuda a identificar como son los personajes, sus problemas, defectos y necesidad para sobrevivir y crecer, para luego hacer reflexionar a la audiencia sobre sí misma. Son los valores de la vida diaria expuestos en una historia, conectados con los personajes y el argumento¹⁵.

Para escoger el género de animación, existen cinco métodos basados en la estructura de escritura, que es una guía general que muestra como interconectar todos los elementos de la historia con principio, nudo y final. En este apartado sobre estructura para la animación, se tuvo en cuenta los modelos propuestos por Wright, Jean Ann (2005), *Animation, Writing and Development*, capítulo 7.

¹⁵ Wright, Jean Ann (2005), *Animation, Writing and Development*, capítulo 7, páginas 111-114.

Normalmente la estructura básica tiene 3 actos:

Acto I: termina luego de que el problema haya sido construido.

Acto II: termina antes del clímax, conclusión del problema.

Acto III: resolución, invita a la reflexión.

Los tres actos probablemente tienen un porcentaje de 25% para el acto I, 50% para acto II y 25% para el acto III. Igualmente puede variar según la intensidad del autor¹⁶. Ahora, seguiremos con los cinco métodos de escritura para animación, que tienen vital importancia a la hora de la escritura del guión narrativo y por ende, técnico.

- **Primer método:** Este es un método paso a paso para crear historias y establecer series o personajes. Lo vital es asegurarse que solo se esté contando una historia. Para el desarrollo de la misma hay que tener en cuenta:

¿Quién es el protagonista? Cuáles son sus debilidades, fortalezas, aptitudes, características, metas, misión, deseos y su capacidad para resolver problemas. Para darse cuenta de que está funcionando bien¹⁷, se propone ir al final de la historia y mirar qué lección aprendió para superar el conflicto. Regresar al comienzo, pensar en qué quiere el protagonista, si la meta debería empezar despacio o lento.

Tener en cuenta quién es el villano o antagonista es importante aunque no se presenta de la misma forma en los distintos géneros de escritura. Sin embargo, por lo general tienen características como oponerse a las metas del protagonista y atacarlo directa o indirectamente. Pensar cómo se inicia el incidente, sea por una persona o cosa exterior que provoca al protagonista y lo haga reaccionar para que actúe.

En el conflicto se presenta al antagonista y protagonista que desean alcanzar sus metas individuales interponiéndose con las del otro. Esta acción genera puntos de giro que pretenden cambiar radicalmente el ritmo de la historia haciendo que no haya regreso. Por lo general los puntos de giro se presentan justo antes de terminar en los actos I y II. En el Segundo acto usualmente aparece nueva información que le permite al protagonista planear la manera de vencer al antagonista a pesar de que el villano tenga ventaja. Esta crisis crea otro punto de giro que por lo general intenta concluir con la problemática de la historia. En el

¹⁶ Ibíd, pág. 115.

¹⁷ Wright, Jean Ann (2005), Animation, Writing and Development, capítulo 7, páginas 111-114

acto III el héroe intenta con mayor fuerza. Esta es la pelea final. Es mejor si la pelea es física o de valores. El héroe gana, y se presenta el clímax. El final se construye a partir de este punto. Al final del acto III está la resolución que pretende devolver estabilidad al protagonista o a sus intereses. Muchas veces para generar innovación en la historia, los escritores cambian el orden de los actos, o bien pueden hacer que el protagonista nunca alcance la meta fijada en el inicio, pero crean suficientes entrazados narrativos para hacer que la misión que tenía al principio no fuera tan importante como otras sugeridas a lo largo de su viaje de aprendizaje.

- **Segundo método:** Es similar al primero, pero los pasos tienen orden diferente. En este, se empieza con la lección que la persona que ve la película o producción audiovisual vaya a aprender, de qué se trata la historia realmente. Luego el segundo punto de giro del acto II, en el cual se incrementa el conflicto a manera de detonante, y finalmente se desarrolla el personaje que mejor pueda beneficiar el aprendizaje de la historia a través de su conflicto con el antagonista.

- **Tercer método:** Historias que van con trama A y B, muy complicadas para historias cortas por debajo de 30 minutos de duración. La trama B es la subtrama que complica u obstaculiza la trama principal y empieza luego del primer punto de giro. La trama de acción por lo general es la A y la B guía el desarrollo de personajes. Esta segunda trama se resuelve al rededor del protagonista, y la trama de acción se resuelve al rededor del antagonista. Ambas tramas deben hacer que la historia avance, ya que la subtrama debe agregar contenido a la trama principal dando más dimensión.

- **Cuarto Método:** Shows animados de alta audiencia que se escriben en el género de comedia de enredo, basadas alrededor de la situación. Un protagonista que tiene una meta, la desarrolla a forma de un juego compuesto y las batallas son desarrolladas por alguien o algo exterior. Esta clase de escritura tiene menos acción, diálogos inteligentes y muchos chistes. Usualmente este método tiene una subtrama.

- **Quinto método:** Este método también está encadenado a la comedia ya que propone que la trama tienda a estar entre los chistes y la comedia prefiriendo mantener la sencillez. Se trabaja con una idea básica donde el protagonista se opone al antagonista y viceversa. Se añade un escenario, los personajes necesarios, y algunos accesorios que compliquen la situación. Luego contruyen un tramado para realizar un gran clímax, con un divertido chiste. Este estilo tiende a funcionar mejor en los dibujos animados más cortos: de treinta segundos a máximo doce minutos.

Las descripciones que se aplicaron en el trabajo de grado son referidas con base en las orientaciones del libro “animation from pencils to pixels” de Tony White de Amsterdam, editorial Elsevier Inc.2006.

4.1.3.2 El proceso de producción. Se reúnen todos los elementos de la preproducción. El coordinador verifica que todo concuerde, y que la información este clara. Luego se envía a los animadores que crean los in-betweens (la animación que está entre los fotogramas clave) de la animación y artistas que desarrollan los fondos completos. Para producciones de animación tradicional se fotografían cuadro por cuadro con una cámara especializada para animación. Si el arte es digital, el supervisor de la composición del trabajo se asegura de que todo esté en orden.

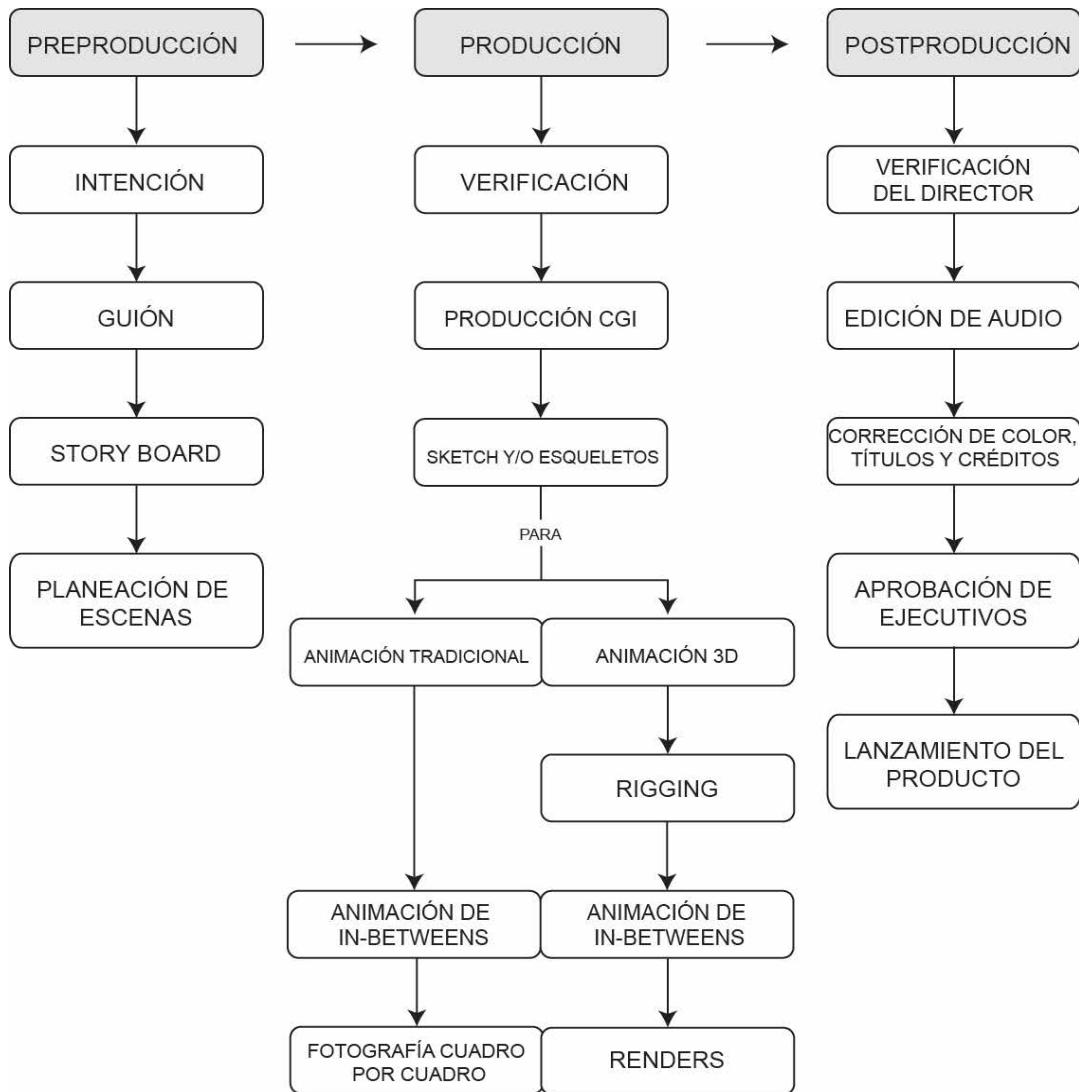
La producción CGI (Computer Generated Imagery / imágenes generadas por computador) es aquella fase donde se genera la animación en “baja resolución” con la intención de mostrar los movimientos clave de las acciones. En la animación 2D se desarrollan sketch y/o esqueletos que representan a los personajes que más tarde serán desarrollados por los animadores. En un principio fue creada para establecer la geometría básica de las formas de los personajes, una guía para los animadores, pero actualmente también se utiliza en modelado 3D. Estos personajes son modelados por computador usualmente con formas básicas, texturas y expresiones fáciles de baja calidad para ser exportados y animados en poco tiempo. Se incluye el rigging (el proceso de generar controladores de movimiento que permiten manipular a cada personaje según los intereses del animador y el proyecto). A demás se tiene en cuenta la posición de las luces, los encuadres, movimientos, posición de la cámara y cómo estos elementos hacen que se cuente de manera más eficiente la historia. Finalmente se realizan los renders con óptima calidad y el proceso de exportar el producto.

Post-producción y edición. Una vez la producción sea entregada, el director verifica los últimos detalles y realiza ligeros cambios. Más tarde el editor de audio mezcla los tracks, voces y efectos de sonido. Finalmente se realiza corrección de color, se agregan los títulos, créditos. Los productores, directores, programadores y ejecutivos miran la película y una vez aprobado, se lanza el producto para envío¹⁸.

Se presentará a continuación todo el proceso de producción en un diagrama de flujo.

¹⁸ (WRIGHT JEAN ANN, Animation writing and development, Edit. FOCAL PRESS, capítulo 1 paginas 5-7).

Figura 2. Diagrama de flujo



4.1.4 Principios del Story Board. Aunque los trazos del storyboard sean elementales, con acabados demasiado simples o faltos de desarrollos, lo importante es que conduzcan a una secuencia visual de acciones a un artista profesional de storyboard quien, generará marcos individuales rectangulares que pretenden mostrar la línea de acción de modo esquemático¹⁹.

Ahora se pretenderá explicar cómo funciona la composición en los principios seguidos para el diseño gráfico en el story board basados en la regla de los tercios, desarrollo de expresión y movimiento y la importancia que tienen los encuadres y planos para expresar una idea.

4.1.4.1 Regla de los tercios. El Story board ofrece los dibujos en una secuencia de cuadros con los cuales se pretende que se coincida con la relación de aspecto de la imagen final. Según Jhon Hart en su libro “The art of the storyboards: A filmmakers’s Introduction” se debe realizar en cada cuadro o fotograma (framed shots) la división en 3 partes verticales, horizontales o tanto horizontales como verticales, para poder diferenciar el centro de acción.

Estas son las mismas proporciones que el artista del guion gráfico usaría para dibujar los fotogramas individuales. Los griegos la llamaron la divina proporción o el “rectángulo áureo”. La base del Partenón es dos tercios del total de la altura del edificio, y el triángulo frontón es el tercio superior. Lo que permite el cálculo de los tercios es la división previa del fotograma. Esta división de los tercios es un dispositivo utilizado proporcional en toda la historia del arte. La relación de aspecto de la imagen proyectada puede variar de 1,65: 1 y 2,55: 1 en los formatos actuales de pantalla ancha²⁰.

Cuando se usa la “divina proporción”, se comienza con la plaza como marco y se divide en tercios como principio artístico histórico para la colocación correcta de figuras, objetos o estructuras elaboradas en el marco del guión gráfico. El rectángulo debe ser primero dividido horizontalmente y verticalmente en tres secciones. Los puntos formados por la intersección de las tres líneas verticales y horizontales de los tres definen las áreas para establecer el centro de interés. Esta es la regla de los tercios.

En las siguientes figuras (1-4) tomadas de la animación correspondiente a nuestro trabajo de grado, se muestra cómo se tuvo en cuenta este principio para el storyboard.

¹⁹ Hart, John, (2008) The Art of the Storyboard: A Filmmaker’s Introduction. Ed. Elsevier. Burlington MA. 203p.

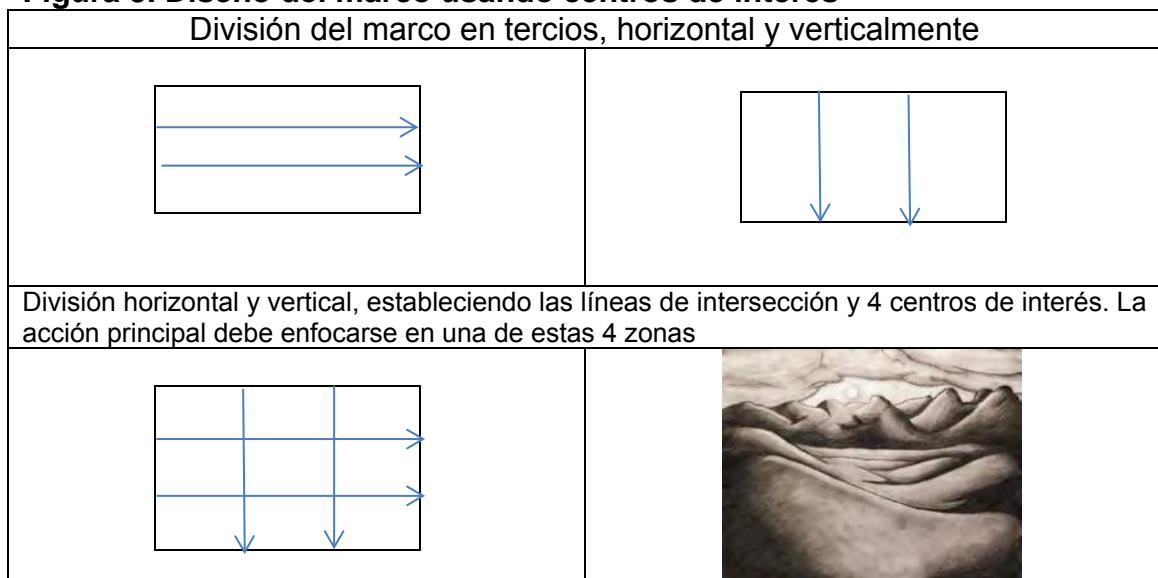
²⁰ Ibíd, pág. 204.

Otro ejemplo para ilustrar la regla de los tercios se logra mediante una variación en el uso de óvalos. Se tiene en cuenta la orientación al ojo, sugerida en los trazos. Se tiene en cuenta la demarcación inicial en tercios, pero se ubican luego figuras como pudieran ser las alas extendidas de las gaviotas, que casi se convierten flechas que apuntan hacia el centro de interés.

Esta regla de los tercios es utilizado por todos los artistas de storyboard profesional y diseñadores en la etapa de producción. Ubicar actores u objetos en el centro exacto de cualquier marco es aburrido, así como una línea que intersecta el rectángulo en el centro de la trama es un error. La composición nunca se dividirá en partes iguales en dos. Nunca.

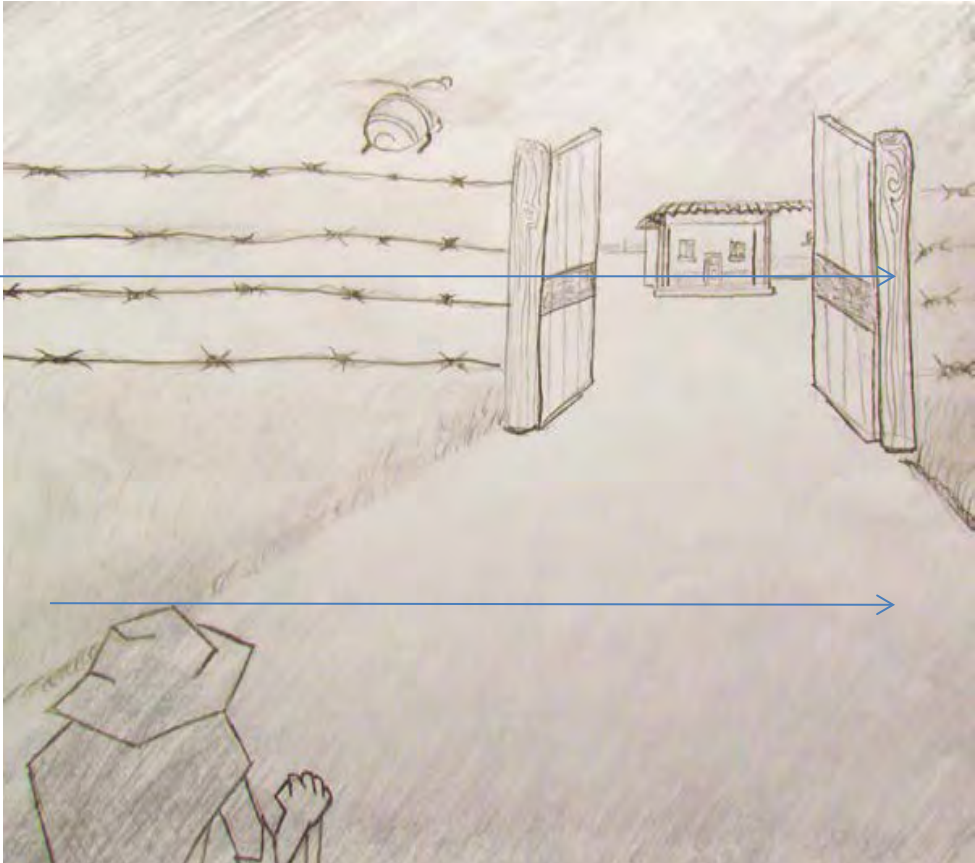
Como muestra la siguiente figura, tomada del storyboard de este trabajo monográfico, plano 1, en un paisaje del cielo se ocupará de las dos terceras partes de la estructura, mientras que la tierra se tomará un tercio, o a la inversa, con el fin de realizar correctamente su centro de interés.

Figura 3. Diseño del marco usando centros de interés



4.1.4.2 Primer plano, plano medio y fondo. Para la preproducción, en este trabajo monográfico también se pretendió mantener el interés visual en el guion teniendo presente cada uno de los planos visuales básicos que constituyen la realidad percibida - primer plano (FGD), el plano medio (MGD) y el fondo (BGD), a menudo abreviado como FGD, MGD y BGD, por su sigla en inglés (the

foreground, the middle ground and the background²¹), como se muestra en el siguiente plano realizado para el storyboard “El viaje de la cigarra”. El movimiento de figuras en el primer plano, abajo, quedan en el centro de interés.

Figura 4. PERSPECTIVA DE ATMÓSFERA PLANOS Primero (FGD) , Medio (MDG) y Fondo (BGD)		
B.K.D		2/3
M.D.G		
FGD		1/3

4.1.4.3 Ángulo de enfoque. Otro recurso básico para desarrollar el storyboard fue utilizando el cambio de los ángulos de cámara para presentar diferentes perspectivas, para resaltar aspectos de una escena o mostrar al público todo lo que usted quiere que observen con atención. Los Ángulos de cámara son una manera crítica de mantener al público interesado en la historia que está contando - imagínese si usted vio solamente un punto de vista para una película entera. No sería muy estimulante.

²¹ Hart, John, (2008) The Art of the Storyboard: A Filmmaker's Introduction. Ed. Elsevier. Burlington Massachusetts. capítulo 4, páginas 37-49

Una lista de los más comunes:

- Close-Up (CU): Enfoque pleno hacia la cara del actor (s) o de los objetos.
- Extreme Close-Up (EXT CU): Enfoque tan cerca que permite ver básicamente los ojos de los actores.
- Establishing Shot (EST): Muestra al público la ubicación del actor o actores en un contexto.
- Long Shot (LS Toma larga): Muestra el actor (s) u objetos en la distancia (fondo).
- Medium Shot (MS Toma mediana): Muestra el actor (s) o los objetos de la MGD (plano medio)
- Over the shoulders (OTS Sobre el hombro): Muestra el ángulo de visión desde el hombro de un actor. Sugiere cuál es la visión que tiene el actor.
- Panorámico (PAN): La cámara se mueve horizontalmente a tomar en una toma panorámica.
- Tracking Shot. (Seguimiento de enfoque): la cámara está montada sobre ruedas y se mueve sin problemas en una pista para capturar el movimiento en la escena.
- Zoom Shot. (disparo de zoom): el enfoque va desde gran angular a CU con una lente de zoom. Las flechas indican la línea de acción. Este esquema simple sería suficiente para que lo siga un director de fotografía. Requiere una secuencia con los disparos que lógicamente van antes y después de él en la línea de la historia

A continuación se mostrarán ejemplos de los ángulos de enfoque a través de planos utilizados en el storyboard “El Viaje de la Cigarra”.

Escena 3 plano 17



Close-Up (CU): Enfoque pleno hacia la cara del actor (s) o de los objetos (se utilizó el plano 17)

Escena 7 plano 50



Establishing Shot (EST): Muestra al público la ubicación del actor o actores en un contexto (se utilizó el plano 50 del story board)

Escena 6 plano 41



Long Shot (LS Toma larga): Muestra el actor (s) u objetos en la distancia (fondo). (se utilizó el plano 41 del story board)

Escena 11 plano 69



Disparo de zoom:
Se propone capturar el movimiento
El ángulo alto permite distinguir los círculos concéntricos que orientan la acción. (se utilizó el plano 69)

4.1.4.4 Componentes básicos del story board. Los distintos componentes básicos de todo storyboard deben orientarse a un mismo propósito: para reproducir y realzar la realidad exterior en una pantalla de cine, en 3D en una superficie 2D. Incluso para la revolución digital actual, el arma de elección para la pre-visualización de la secuencia de comandos de trabajo es todavía el papel y lápiz para dibujar guiones gráficos dentro de los parámetros de la estructura narrativa. El guión debe ser lo más gráficamente dinámico posible. ¿Por qué? Porque se requiere mantener activado el interés visual de los espectadores.

- **Formatos.** Los guiones gráficos vienen en todas formas y tamaños, aunque también existen preimpresos de estos formatos, que se pueden comprar en la mayoría de compañías de animación y funcionan perfectamente para lo que se requiere.

Para el proyecto se la creación de una hoja tamaño carta con tres imágenes o recuadros en el lado izquierdo y el espacio suficiente a la derecha para acomodar el texto y el diálogo referencias que expliquen la acción. En la parte superior, el nombre de la producción, el número de páginas, y cualquier estudio, como el logo del semillero de animación, de la universidad Autónoma de Occidente e información de contacto que pueden ser necesarios (White Tony, "animation from pencils to pixels", de Amsterdam, editorial Elsevier Inc., capítulo 6, páginas 161 a 168, año de publicación 2006).

Figura 5. “animation from pencils to pixels”, capítulo 6, página 167.

'The Ink Thief'

<div style="border: 2px solid black; height: 100px; margin-bottom: 10px;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 50px; height: 15px; margin-bottom: 5px;"></div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; min-height: 100px;">Shooting Requirements:</div> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; margin-top: 5px;"><tr><td style="width: 25%; text-align: center;">B/Screen</td><td style="width: 25%; text-align: center;">Anim.</td><td style="width: 25%; text-align: center;">Symbolics</td><td style="width: 25%;"></td></tr></table>	B/Screen	Anim.	Symbolics		<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; margin-bottom: 5px;"><tr><td style="width: 50%;">Episode No:</td><td style="width: 50%;">Page No:</td></tr></table> <p>Additional cutaways.....</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"><tr><td style="width: 50%; height: 40px;"></td><td style="width: 50%; height: 40px;"></td></tr><tr><td style="height: 40px;"></td><td style="height: 40px;"></td></tr><tr><td style="height: 40px;"></td><td style="height: 40px;"></td></tr><tr><td style="height: 40px;"></td><td style="height: 40px;"></td></tr></table>	Episode No:	Page No:								
B/Screen	Anim.	Symbolics													
Episode No:	Page No:														

Figura 6. “animation from pencils to pixels”, capítulo 6, página 172.

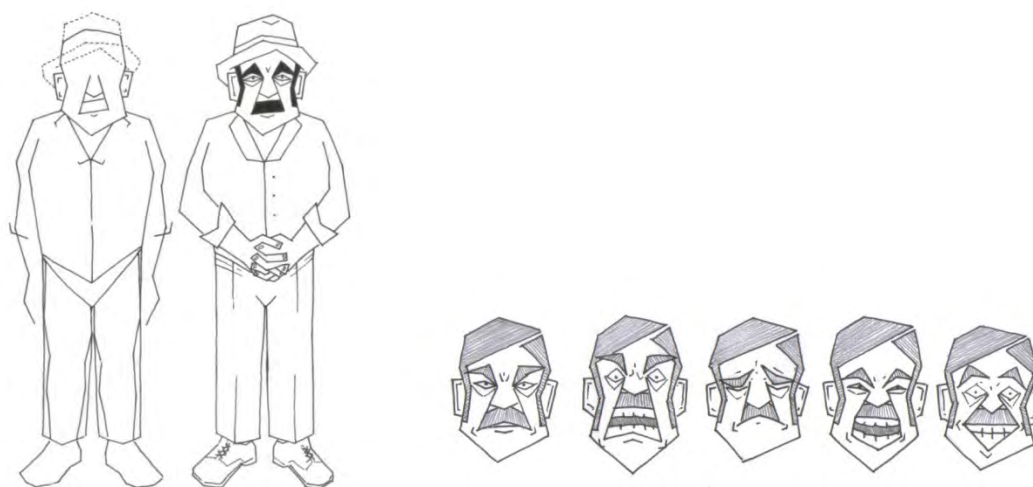


4.1.4.5 Pautas prácticas para elaborar un story board. Aunque el concepto de la línea de la historia y su validez es lo que cuenta en la transmisión de la interpretación visual de una escena escrita desglosarse en las tomas individuales, la continuidad del guión en el proceso de preproducción requiere de técnicas de dibujo y de redacción en los story boards, desde el conocimiento de algunas figuras básicas, como la proporción entre las partes del cuerpo (“cánones”).

Por tal motivo se considera conveniente disponer de un cuaderno de bocetos rápidos de las personas, lugares y objetos, lo cual facilita la ubicación apropiada de figuras de forma rápida y naturalmente. Los bocetos son rápidos, aunque no son perfectos, pretenden básicamente mostrar el "gesto" o la dirección de movimiento de Las figuras en el story board. Se indica una línea de acción a través de sus gestos y la postura corporal²².

Los bocetos que se presentan a continuación fueron realizados por Juan Fernando Grisales, integrante del semillero de animación de la Universidad. Estos son solo ejemplos de los tipos de boceto desarrollados antes de aplicar las figuras en el storyboard. Se trata de ilustraciones que ayuden a visualizar al personaje, no solamente en sus rasgos físicos, sino también psicológicos y sociales.

Figura 7. Diseño facial de Agustín, personaje de “El Viaje de la Cigarra”, realizado por Juan Fernando Grisales, integrante del semillero.



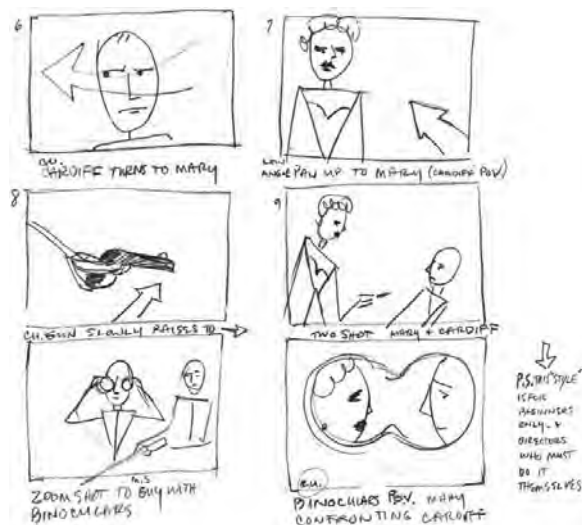
²² Hart, John, (2008) The Art of the Storyboard: A Filmmaker's Introduction. Ed. Elsevier. Burlington Massachusetts. Pág 205.

4.1.5.6 Criterios de calidad para un story board. Para la construcción de este storyboard, se tuvieron en cuenta unas preguntas orientadoras²³.

- ¿De qué trata la historia?
- ¿Quiénes son los personajes? ¿Y cuál es su motivación? (La motivación orienta hacia dónde se dirigen, cuál es la acción a transmitir en la secuencia de comandos).
- ¿Qué es lo que hacen y dicen, si el diálogo se indica?
- ¿Qué personajes están en el primer plano, plano medio y fondo?
- ¿Cuál es el conflicto que tienen y con quién?
- ¿De dónde viene y para dónde va el conflicto?
- Cuando son necesarios los planos generales, medios y primeros planos?

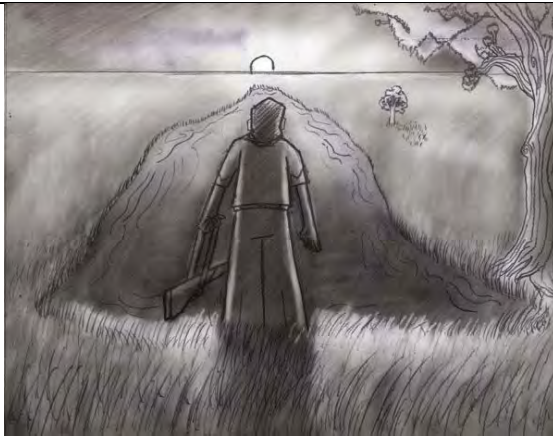
En el story board se debe evidenciar la respuesta a las anteriores preguntas. Deben ser investigados elementos del vestuario de la época. La iluminación básica de los principales personajes o actores principales mediante el uso de la luz principal (el más fuerte de luz en la cara, *key light*), la luz utilizada para las sombras (también llamada *fill light* o luz reflectiva), y la luz de fondo o *back light*, para separar el actor del fondo. En palabras del famoso director Joseph von Sternberg (quien dirigió las primeras películas de Marlene Dietrich "Una vez que haya dominado la luz principal, todo lo demás cae en su lugar."

Figura 8. Dibujo, Expresión facial en viñetas. Tomado del libro: The Art of the Storyboard: A Filmmaker's Introduction, página 59



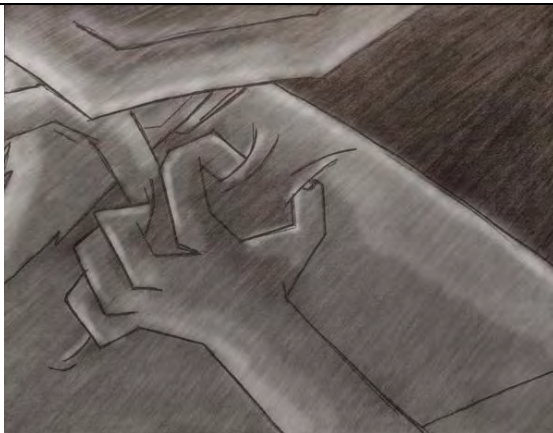
²³ HART, John, (2008) The Art of the Storyboard: A Filmmaker's Introduction. Ed. Elsevier. Burlington Massachusetts. Páginas 203-207

Se ilustran a continuación varios cuadros del story board asumido para esta monografía:



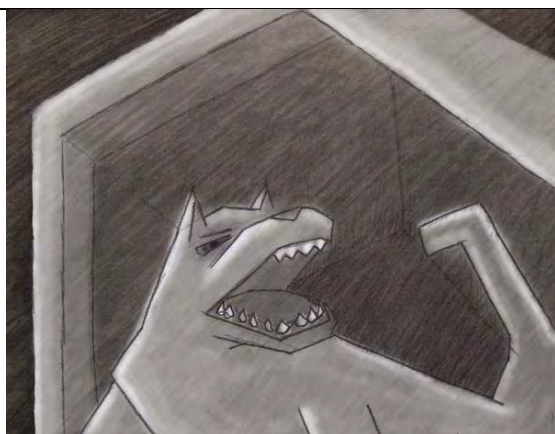
Plano 67

-Acción:
Muchas plantas y maleza llegan a la altura del pecho de AGUSTIN mientras contempla de frente el apacible rio. Lo vemos solo de espalda, parado sosteniendo el cinturón de la escopeta con sus manos y acompañado por las cigarras luminosas, el canto de los sapos y los grillos.
-Cámara: Frontal, plano general
-Audio: Música
-Tiempo: 5 seg



Plano 64

-Acción:
Se estrecha en el pecho del viejo, las cigarras invaden el lugar cantado de manera apacible e iluminando el lugar. Hay un contra luz que solo deja ver su silueta pero cuando pasan unas cuantas cigarras podemos ver que MILSIADES sostiene fuertemente su pecho con sus manos.
-Cámara: Frontal, Primer plano.
-Audio: Sonido de disparo
-Tiempo: 3 seg



Plano 45

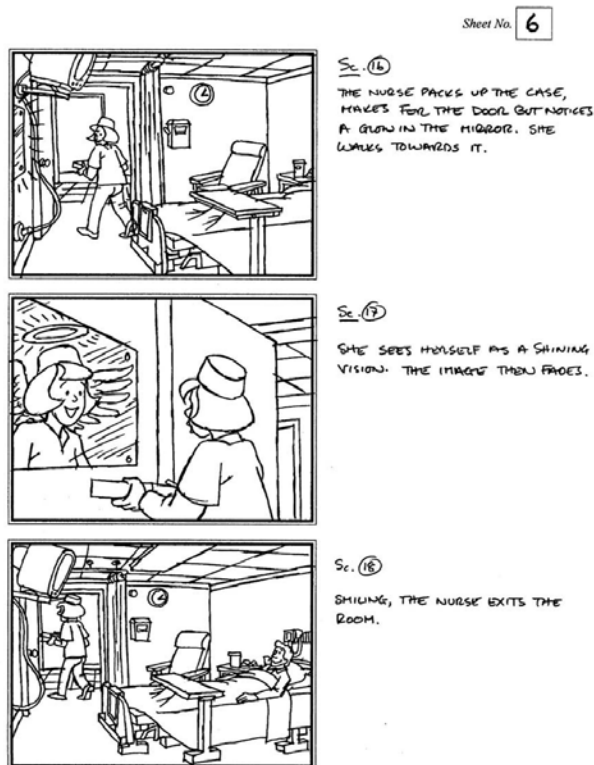
-Acción:
Al escuchar el grito de AGUSTÍN, el perro de la hacienda de la joven JUANA empieza a ladrar fuertemente.

-Cámara:
contrapicado, primer plano

-Audio: Ladridos del perro.

-Tiempo: 4 seg

Figura 9. Dibujo, Expresión corporal en viñetas. Tomado de: “animation from pencils to pixels”, capítulo 6, página 161.



Un caso donde es visible la ayuda de esta herramienta de manera significativa son producciones de bajo presupuesto, tales como programas de televisión, videojuegos, comerciales (donde es esencial que el cliente, el equipo creativo y de producción de la equipo están trabajando en la misma página), y las películas personales y el estudiante, el proceso de storyboard es muy valiosa para la identificación de por lo menos, lo que se tiene que hacer y por qué.

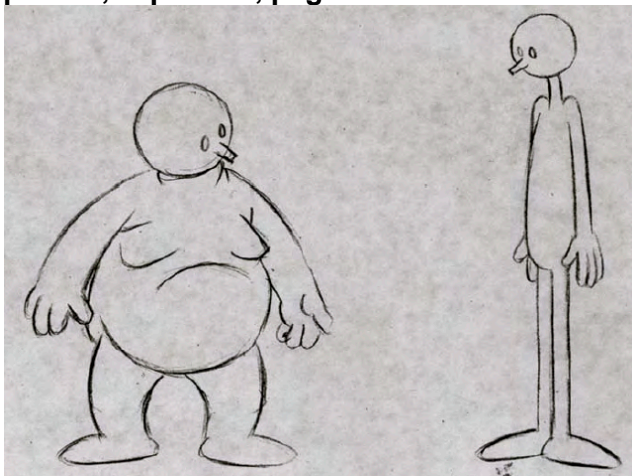
4.1.8 Arte conceptual. A continuación se muestran las directrices que deben tenerse en cuenta cuando se desea realizar el diseño de personajes animados. Las normas de diseño y cine son la culminación de décadas de descubrimiento y experiencia, acumulada por incontables generaciones de animadores y los cineastas. Estas normas se establecieron por lo tanto, por una razón y no se deben ignorar.

4.1.8.1 Elementos constitutivos de un arte conceptual.

- **Forma y proporción.** En primer lugar, las proporciones de un personaje pueden resaltar en gran medida su personalidad. Por ejemplo, como dice White, un personaje obeso rara vez es el protagonista masculino-heroico de la historia, como por lo general se destaca su fuerza física, coraje y agilidad. De manera similar, un hombre alto, desgarrado, de extremidades largas, por lo general es el personaje que se reconoce como exentico y muchas veces villano.

Se necesita conceptualizar bien el personaje ya que su representación gráfica será parte de su personalidad psicológica, física y social. Para asegurar que su personalidad sea inherente, se expresa a través de rasgos como el tamaño relativo con relación a los otros personajes.

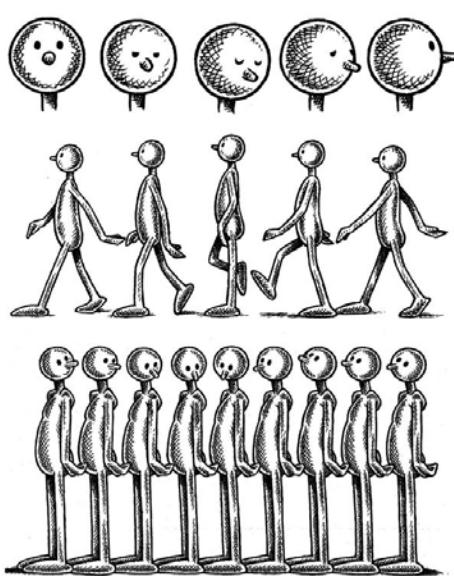
Figura 10. Dibujo, Forma y proporción. Tomado de: “animation from pencils to pixels”, capítulo 2, página 36.



- **Hojas de modelo.** El problema con muchos de los dibujos no animados, son que a pesar de que tengan estilos de 2D muy solo de ven desde un punto de vista basados en una sola expresión. Por lo tanto, cuando se quiere realizar un diseño de un personaje para animación 2D o 3D, el diseñador debe tener en cuenta los diferentes ángulos de donde se verá su personaje. Aunque la animación tradicional esencialmente está elaborada desde una visión bidimensional, profundizar este tema revela que para comprender la dinámica de los personajes es necesario algo tan simple como que gire su cabeza, o una secuencia de caminado²⁴.

Para asegurarse de que el diseñador, el director, y el equipo de animadores entiendan la estructura y el carácter de un determinado personaje desde todos los ángulos y perspectivas posibles, se crea una hoja de modelo del personaje, como también un modelo de ficha, que define su tamaño, construcción, y las proporciones.

Figura 11. Dibujo, Hojas modelo. Tomado de: “animation from pencils to pixels”, capítulo 2, página 38.



El modelo de ficha tradicionalmente debe mostrar al personaje desde 3 puntos de vista, frontal, lateral y trasera, dependiendo también tipo de personaje y la forma de ilustración y animación que se realizará posteriormente.

²⁴ White Tony, “animation from pencils to pixels”, de Amsterdam, editorial Elsevier Inc., capítulo 2, páginas 36 a 41, año de publicación 2006

También puede incluir detalles del personaje (close-up) como sus manos, boca, y los pies, características importantes para su desarrollo. A menudo pueden haber más de un modelo de hoja por personaje, dependiendo de la cantidad de detalles de su construcción y que tan requerido sea por la producción del equipo. El arte conceptual se realiza para marcar dichas proporciones, y que todos los ilustradores conserven los rasgos que identifican al personaje en una animación. Es una tarea difícil, ya que por lo general en los productos de animación se necesita un gran número de ilustradores, y seguramente no tienen la misma línea de diseño. Por este motivo, es de crucial importancia una completa sincronización en el equipo de trabajo, y un arte conceptual estable²⁵.

- **COLOR**

Una vez que las hojas del modelo se establezcan, se desarrollan modelos de color adicionales de los personajes que definiendo no sólo la información de la hoja modelo, sino también los colores y las posibles texturas requeridas para la caracterización.

Figura 12. Dibujo, color para personajes. Tomado de: “animation from pencils to pixels”, capítulo 2, página 39.



Con diseño de personajes en 3D, esto es mucho más obvio, pero en animación 2D, los modelos de color no deben definir los colores reales del personaje, sino que también las técnicas a definir, calidad de la línea (en términos de la mayor o

²⁵ White Tony, “animation from pencils to pixels”, de Amsterdam, editorial Elsevier Inc., capítulo 2, páginas 36 a 41, año de publicación 2006

menor grosor), texturas a mano que puedan o no estar en el plano base o cualquier otra cosa que defina que al personaje de un diseño. Hay un último punto que se debe hacer en relación con el diseño de personajes. Es extremadamente importante, especialmente con los estilos más tradicionales de la animación, que los personajes de una película sean compatibles con el diseño de fondos ya que si se hacen por separado y no se toman en cuenta como conjunto serán incompatibles. Es esencial para probar el diseño de personajes en el fondo o el entorno ambiental antes de que se pretenda llegar a la producción final²⁶.

Figura 13. Dibujo, Color para fondos. Tomado de: “animation from pencils to pixels”, capítulo 2, página 41.



²⁶ White Tony, “animation from pencils to pixels”, de Amsterdam, editorial Elsevier Inc., capítulo 2, páginas 36 a 41, año de publicación 2006

4.1.8.2 Criterios de calidad para un arte conceptual. En el diseño de personajes y escenarios, tanto de fantasía como basados en la vida real, se debe tener en cuenta el equilibrio entre lo simple y lo intrincado. Los personajes deben ser lo suficientemente simples para que puedan ser fácilmente identificados y comprendidos, pero tampoco pueden llegar al punto del cliché. Se sugiere que los intereses y gustos de la audiencia a la que va dirigido el corto estén por encima de los gustos del realizador o realizadores, ya que, si bien es cierto que la subjetividad nutre de creatividad e innovación al producto, no puede ser abordada netamente desde lo personal y artístico, sino llegar al equilibrio de un mensaje concreto hacia un público determinado. Según Tony White desde su punto de vista de diseño de personajes " menos es más"²⁷.

Los criterios para el desarrollo de personajes se pueden realizar a partir de la creación de los perfiles, ya que ellos pretenden adentrarse en los pensamientos, sentimientos y las emociones de los personajes para obtener la información más importante y pertinente para la historia. Un método que se menciona en "Animation, writing and Development" es que se puede escribir desde la experiencia personal, ya que a menudo las vivencias que más inspiran a la audiencia pueden estar dentro de cada uno. Finalmente, se tiene que conocer a plenitud a los personajes para evitar vacíos e incoherencias en la historia ya que entre más sepa acerca de ellos, el motivo de sus acciones y su pasado, mejor²⁸.

A Continuación se mostrarán algunos criterios para el desarrollo del perfil de los personajes:

- Nombre
- Sexo
- Edad
- Apariencia (altura, peso, color de pelo, color de ojos, el físico, el tamaño, la postura / equilibrio / transporte; características físicas excepcionales, tales como hoyuelos; pulcritud)
- Movimiento
- Manierismos
- Voz (dicción, vocabulario, energía, atributos inusuales)
- ¿Qué dice el personaje, y cómo?
- ¿Tiene etiquetas de diálogo? (Ej: "Yabba Dabba Doo!" De Pedro Picapiedra).
- IQ, habilidades, talentos, cualidades (imaginación, juicio.

²⁷ White Tony, "animation from pencils to pixels", de Amsterdam, editorial Elsevier Inc., capítulo 2, página 40, año de publicación 2006

²⁸ WRIGHT JEAN ANN, Animation writing and development, Edit. FOCAL PRESS, capítulo 1 páginas 1-7, capítulo 5, página 73.

• Personalidad / actitudes / temperamento. (La actitud es clave para la comedia y el drama de la situación, se ampliará el número de preguntas porque es el punto que se debe tener más claro).

- ¿Su carácter es leal, sensible? Inferior, optimista? tímido? lento?
- Defectos de carácter, malos hábitos, debilidades
- ¿Cuál es el secreto más grande del personaje?
- ¿Qué pasaría si alguien se entera?
- ¿Cuál es el mayor temor del personaje? ¿Por qué? ¿Qué causó esto?
- ¿Cuál fue la mayor decepción del personaje?
- ¿Cuál fue su momento más embarazoso?
- ¿Qué era lo peor que le ha podido pasar?
- ¿Qué hace que tu personaje enojado? Frustrado? Avergonzado?
- ¿Es solitario? ¿Pertenece a un grupo? ¿Cuál?
- ¿Cómo se conecta con el resto de personajes durante su historia?
- Las motivaciones, objetivos, ambiciones. ¿Qué quiere el personaje?
- ¿Cuál es su fuerza motivacional inalterable durante toda la vida?

Finalmente se presentará la tabla de los cuatro temperamentos según la clasificación de Hipócrates y Galeno por J.M. Randle²⁹. Aquí se describe los temperamentos colérico, sanguíneo, melancólico y flemático, que servirán como base para explicar los comportamientos de los personajes de “El Viaje de la Cigarra”.

²⁹ J.M. Randle, Cuatro temperamentos según la clasificación de Hipócrates y Galeno, [En línea] <<http://educaenvirtudes.files.wordpress.com/2011/05/tabla-de-temperamentos.pdf>> [Disponible mayo 2013]

Cuadro 2. Clasificación de los cuatro temperamentos

LOS CUATRO TEMPERAMENTOS

TEMPERAMENTOS SEGÚN LA CLASIFICACIÓN DE HIPÓCRATES Y GALENO

J.M.RANDLE

	TEMPERAMENTO	ACTIVOS		PASIVOS	
		COLÉRICO	SANGUÍNEO	MELANCÓLICO (NERVIOSO)	FLEMÁTICO
ESNCIA	EXCITABILIDAD	Fácil y Fuerte	Fácil y Fuerte	Difícil y Débil (activación por repetición de estímulos)	Difícil y Débil
	REACCIÓN	Inmediata y Fuerte	Inmediata y Fuerte	Lenta y débil en un principio	Lenta y débil
	DURACIÓN	Larga	Corta	Larga	Corta
	IMPRESIÓN	Profunda	Superficial	Profunda	Superficial
PROPIEDADES		Magnificencia, aspiración a lo grande y lo noble. Desprecio por lo bajo y vil. Intelectual. Apasionado Instinto de mandar. Imprudencia.	Superficialidad. Inconstancia. Interés por las cosas exteriores. Serena concepción de la vida. Carencia de pasiones arraigadas.	Inclinación a la reflexión, a la soledad, a la quietud, a la tristeza. Seria concepción de la vida. Indecisión.	Poco interés por las cosas exteriores, por el trabajo. Inclinación al descanso.
BUENAS CUALIDADES		Actividad. Entendimiento agudo. Voluntad Fuerte. Concentración. Constancia. Magnanimidad. Liberalidad. Apasionado, conmueve y repercute hondamente en el alma.	Trato fácil, afabilidad, hilaridad. Obediencia. Sinceridad. No tiene grandes pasiones, ni induce a fuertes arranques.	Inclinación a la vida interior, a la piedad. Comiseración. Bienhechor de la Humanidad. Aptitud para las ciencias. Apasionado, conmueve y repercute hondamente en el alma.	Perseverancia. Paciencia. Ecuanimidad. Discreción. No tiene grandes pasiones, ni induce a fuertes arranques.
MALAS CUALIDADES		Orgullo. Arrogancia. Ira. Hipocresía. Insensibilidad y Dureza. Obstinación.	Vanidad. Complacencia de sí mismo. Inclinación a los galanteos. Envidia. Celos. Parcialidad. Goce por la vida. Miedo al Sacrificio.	Pasividad. Desaliento. Desconfianza. Recelo. Irresolución. Miedo a las humillaciones y a la cruz.	Propensión a descansar, a comer y a beber. Negligencia. Falta de energía y de un ideal elevado.

4.2 MARCO CONCEPTUAL

Para el marco conceptual, se desea aclarar los conceptos de diseño gráfico que faciliten que la aplicación sea exitosa.

4.2.1 El cine. Lenguaje, percepción subjetiva del mundo analizado desde los innumerables medios de expresión con flexibilidad y eficacia comparables con las del lenguaje verbal. Para Jean Cocteau, como cita Marcel Martin, "una película es una escritura en imágenes", aunque Alexandre Arnoux considere que "el cine es un lenguaje de imágenes con su vocabulario, su sintaxis, sus flexiones, sus elipsis, sus convenciones y su gramática"; Jean Epstein ve en él a "la lengua universal", y Luis Delluc afirma que "un buen film es un buen teorema". Marcel Martin dice "sistema de signos destinados a la comunicación", nos ofrece de la realidad una imagen artística, que si se interpreta adecuadamente, informa que es totalmente no realista.³⁰

4.2.2 La animación. Una gran distinción del cine hacia todos los demás medios culturales de expresión es la fuerza excepcional que posee ya que su lenguaje funciona a partir de la reproducción fotográfica de la realidad. A pesar de que la animación tiene grandes diferencias que buscan otorgar caracterización al objeto o personaje representado, el objeto en sí no es el capturado o filmado. Con él, en efecto, los seres y las cosas mismas que aparecen y hablan, se dirigen a los sentidos y hablan a la imaginación: a primera vista parece que cualquier representación (significante) coincide de manera exacta con la información conceptual que vehicula (significado)³¹.

4.2.3 Estructura narrativa. Donde proceden no solamente la animación y el cine, sino que también la literatura, y profundamente aflora dentro de los demás artes como lo son la escultura, la pintura, la fotografía, la danza, cualquier tipo de actividad donde se pretenda expresar, contar o narrar algo a partir de la identidad personal y social de la persona³².

³⁰MARTIN MARCEL, El lenguaje del cine, Editorial Gedisa, S.A. Paseo Bonanova, Barcelona (España) 2002 páginas 17-22.

³¹ Utaker, Arild (2002) La filosofía del lenguaje, una arqueología de Saussure, Paris, "práctica teórica", página 140.

³² Ibíd, pág 141.

4.2.4 Representación gráfica. Se entiende la conjunción de elementos morfológicos (el punto, la línea, el plano, la textura, el color, la forma), elementos dinámicos (la temporalidad, la tensión, el ritmo), elementos escalares (la dimensión, el formato, la escala, la proporción), la síntesis icónica (estructura de la imagen y su significación plástica)³³.

4.2.5 Esquema icónico. Supone previamente el principio de la representación, cuyo proceso ha de culminar en la materialización de la imagen. La estructura de tal esquema está íntimamente relacionada con esos primeros apuntes de composición que la mayoría de pintores utilizan para iniciar una obra, o con ese encuadre el fotógrafo busca para crear las relaciones plásticas acordes con sus objetivos³⁴.

³³ VILLAFANE, Justo, Introducción a la teoría de la Imagen, Ediciones Pirámide (Grupo Anaya. S. A.), 2006.Madrid España, páginas 30 – 31.

³⁴ VILLAFANE, Justo, Introducción a la teoría de la Imagen, Ediciones Pirámide (Grupo Anaya. S. A.), 2006.Madrid España capítulo 1, “la modelización icónica de la realidad”/ páginas 30 – 31.

4.3 MARCO CONTEXTUAL

En este capítulo se presenta una exploración tanto del contexto histórico como el texto construido en formato de guion “El viaje de la cigarra”, con el fin de mostrar estos pasos como fundamentales para el diseño del *storyboard*.

De este modo el trabajo de grado se configura desde el enfoque propuesto desde el título: “Reapropiación cultural de la región Antioqueña y pertenencia hacia las expresiones artísticas colombianas a través de la realización del Arte conceptual y *storyboard* del guión “El viaje de la cigarra”.

Se consulta inicialmente algunos rasgos de la historia del departamento de Antioquia, al noroccidente colombiano, considerando proponer imágenes que tengan un referente en la realidad independientemente de cuál sea su grado de iconicidad, su naturaleza o medio que la produce. No obstante no se descarta que en el proceso de producción se abra paso al potencial imaginativo pues puede resultar engañoso que se consulten rasgos históricos de esta región, como pretexto para reducir una de las características más importantes de la naturaleza icónica, la modelización de la realidad. Las representaciones alternativas a los rasgos tradicionales atribuidos a lo antioqueño se entenderán a través apartes y descripciones del conjunto de libros “El Testamento del Paisa”, pretendiendo mantener nexos sólidos con la realidad, donde se muestran parámetros culturales definidos.

En última instancia el proceso de síntesis visual que se pretende mostrar luego de establecer el contexto y el texto sobre “El viaje de la cigarra” es un buen número de conceptos visuales que puedan ser comprendidos por los jóvenes a quienes va dirigida la animación, de modo que las imágenes constituyan modelos de realidad.

4.3.1 La historia de Antioquia. La revisión del proceso fundacional del departamento de Antioquia se hace para encontrar algunas pistas sobre rasgos fisionómicos de algunos personajes de la historia y para recrear el escenario y entorno paisajístico³⁵.

Desde su origen, la llegada de los españoles a América, lo que ahora es denominado como el territorio antioqueño, estaba habitado por diferentes tribus indígenas tales como Katíos, Nutabes, Cunas, Tahamíes y Quimbayas, en su mayoría pertenecientes a la gran familia Caribe³⁶.

Los reconocimientos más tempranos de la región antioqueña tuvieron lugar en la zona de Urabá, visitada por primera vez por Rodrigo de Bastidas, quien pasó por este lugar en 1501 y 1502, acompañado por Juan de la Cosa.

En 1504, Juan de la Cosa hizo una nueva expedición y al llegar al pueblo de Urabá, al oriente del golfo, se enteró de la existencia del pueblo de Darién. Los españoles saquearon ambas aldeas y dejaron fama de "alteradores y destructores de la tierra, pues su afán no era tanto de servir a Dios, ni al rey, sino de robar." Los pasos de Rodrigo de Bastidas y Juan de La Cosa fueron seguidos por Alonso de Ojeda, quien construyó una fortaleza que llamó San Sebastián de Urabá.

Pero las cosas no fueron tan fáciles para los españoles ya que los indios tenían flechas envenenadas y no aceptaban alimentar una población española que sólo quería oro. Ante las enfermedades, el hambre y las flechas, el número de españoles se redujo mucho. Desesperados frente a estas situaciones, aceptaron la idea, sugerida por un soldado que conocía el sitio y había venido escondido en la expedición, de trasladarse al otro lado del golfo, al Darién. Allí a finales de 1510, después de apoderarse del pueblo indígena, fundaron a Santa María de la Antigua del Darién. Rodeada de indios sin flechas ni venenos y buenos agricultores, era mejor elección para convertirse en base para la exploración de las regiones vecinas y del interior del país.

³⁵ Melo, Jorge Orlando (1993) Medellín: Historia y representaciones imaginadas Publicado en: Medellín: Seminario: "Una mirada a Medellín y al Valle de Aburra".

³⁶ Melo Jorge Orlando (1987) La conquista de Antioquia, 1500-1580. Publicado en:, ed. Historia de Antioquia, Medellín, Suramericana de Seguros.

Los años pasaron y los españoles seguían apoderándose de los territorios donde habitaban tribus indígenas. En 1541, un grupo de personas al mando de Jerónimo Luis Tejelo, compañero del Mariscal Robledo, subió la cordillera central y encontró el Valle de Aburrá, a donde siguieron todos los españoles. Los indios se enfrentaron con decisión a los invasores con dardos, macanas y tiraderas³⁷. Muchos de ellos se suicidaron ahorcándose con sus mantas para evitar caer bajo el dominio de los españoles, o simplemente por terror. En este mismo año Jorge Robledo funda a Antioquia. Esta población es luego trasladada al sitio actual en 1587 por Gaspar de Rodas con el nombre de Santafé de Antioquia.

Figura 14. Fotografía, Santafé de Antioquia. No se menciona al autor.

Disponible en: <http://www.santafedeantioquia-antioquia.gov.co/sitio.shtml>



En 1675 ya era la Villa de Nuestra Señora de la Candelaria de Medellín. En ese entonces Medellín comenzó como una colonia agrícola en el sitio de San Lorenzo, hoy, El Poblado. El 21 de Marzo de 1812 se expidió la primera Constitución para el Estado de Antioquia, en Rionegro. Por otra parte el 11 de agosto de 1813, Juan del Corral declara la independencia de Antioquia. Desde abril 17 de 1826 pasó a ser la capital de Antioquia, título que anteriormente ostentaba la Ciudad Madre. Finalmente el departamento fue creado por Ley de la Nación en el año de 1830. Hasta 1886 hubo cambios y adiciones y sólo a partir de la Constitución de 1886, se convierte en forma definitiva en el Departamento de Antioquia.

³⁷ MEJIA IVAN DARIO, Artículo web, la historia de Antioquia, actualizado en marzo 2012, visitado en abril 2012, disponible en: <http://www.lopaisa.com/histo.html>

4.3.2 Geografía. Atraviesan el departamento antioqueño de sur a norte dos cordilleras, la central y la Occidental y a su vez tres grandes ríos lo rodean, el Magdalena, Cauca y Atrato, esto da origen a otras regiones geográficas con características especiales, estas son: El Valle del Magdalena, que es selvático, húmedo y caluroso. El Antiplano de Rionegro y Sonsón donde hay tierras muy fértiles, y se presentan el mayor desarrollo y actividad por lo densamente poblada y además por la minería. El Valle del Cauca en cambio es poco aprovechado ya que existe mucha erosión. El Valle del Atrato, es húmedo, cubierto de selva y pantanos por lo que es poco poblado, pero hacia su desembocadura se presenta la Zona de Urabá, compuesta de todo el golfo del Darién y su principal actividad se presenta en el puerto marítimo de Turbo.

Antioquia tiene un territorio aproximado de 62.879 Km² dividido en 125 municipios. Entre las municipios más turísticos encontramos: Arboletes, Bello, Caucasia, Puerto Triunfo, Cocorná, el Retiro, Envigado, Guarne, Itaguí, Jardín, La Ceja, La Pintada, La Unión, Marinilla, Puerto Berrío, Rionegro, San Jerónimo, Santa Fe de Antioquia, Santa Rosa, Santuario, Sonsón, Yarumal.

La Capital es Medellín. El departamento limita al Norte con el Mar Caribe y los departamentos de Córdoba, Sucre y Bolívar, al Sur, con los departamentos de Caldas y Risaralda, al Este, con los departamentos de Santander y Boyacá y al Oeste, con el Chocó.

El departamento de Antioquia es rico en recursos mineros. Carbón, petróleo, hierro, cobre, plomo, asbesto, zinc y mármol. En la agricultura se cultiva: maíz plátano, café, yuca, caña de azúcar, frijol y arroz. En la industria se ha prosperado más en el área textil y mecánica³⁸. Esta información contenida en el ítem 9.1, del marco contextual titulada; la historia de Antioquia es tomada de un artículo encontrado en la página “lo paisa” y es ayuda para esclarecer la locación geográfica y la historia originaria de cómo se fue desarrollando la región de Antioquia.

Con base en lo anterior se prevé en el guión el uso de un lenguaje de gente emprendedora, trabajadora del campo y de la industria minera, con recursos de carbón, petróleo, hierro, cobre, plomo, asbesto, zinc y mármol y con cultivos de maíz plátano, café. Es una sociedad fuertemente jerarquizada, pluriétnica donde los pueblos originarios y los afrodescendientes eran sometidos y maltratados. El paisaje requiere ser recreado considerando áreas campesinas, con acceso a ríos como fuente provisor de agua, con una disposición de las habitaciones alrededor de un hogar o chimenea si se trata de lugares fríos en la montaña, donde ésta no

³⁸ MEJIA IVAN DARIO, Artículo web, la historia de Antioquia, actualizado en marzo 2012, visitado en abril 2012, disponible en: <http://www.lopaisa.com/histo.html>

cumpla un lugar decorativo sino funcional, para calentar tanto personas como alimentos.

Para el vestuario a considerar, se trata del apropiado a gentes campesinas, con carriel, machete, pantalón, sombrero de paja, en el caso del hombre, y con faldas anchas y largas y camisones con bordados, en el caso de las mujeres y para el caso de las familias de mayor poder, que reflejen eventualmente el seguimiento de algunas modas del interior del país, con sentido funcional.

El traje masculino se compone del sombrero antioqueño, blanco y con cinta negra; también de la mulera o de la ruana dependiendo de si el clima es frío o caliente; por igual del carriel, el machete y las alpargatas. El traje femenino de la Antioquia típica consiste en una falda larga negra con algunos coloridos estampados, de una blusa blanca y sombrero, todo ello adornado con muchas flores y bordados.

Figura 15. Fotografía de hombre de la región. No se menciona al autor. Disponible en:

<http://www.paisasin.com/paginas/trajes-paisas.htm>



Figura 16. Fotografía calle del recuerdo, Guatapé. No se menciona al autor.

Disponible en:

<http://www.colombia.travel/es/images/stories/turistainternacional/Adondeir/medellin/oriente1.jpg>





Figura 17. Fotografías de infraestructura de la región antioqueña. No se menciona al autor. Disponible en:
http://yharabarajas.blogspot.com/2012_05_01_archive.html



Figura 18. Fotografía, tipo de taza de la región. No se menciona al autor. Disponible en:
<http://antioquiaj.blogspot.com/>

4.3.3 El testamento del paisa. Este texto de Agustín Jaramillo Londoño, LA CASA CAMPESINA, que aparece en el libro “El Testamento Paisa”, tiene la descripción completa una hacienda campesina en Antioquia. Es pertinente observar el tipo de descripción narrativa que se manifiesta en este libro ya que ayuda a la contextualización de las locaciones, indumentaria, expresiones del lenguaje y a conocer elementos y herramientas cotidianas de la región. En los diálogos del storyboard se incorporaron algunos usos y costumbres de la vida de la hacienda, (Jaramillo, 1967)³⁹ particularmente los siguientes.

Del testamento del paisa, la casa campesina:

-Variaciones en el saludo según sea amigos (¡Quiabido!-- ¡Quihay! -- ¡Quihubo!), conocidos (¡Hola que tal! -- ¡Caballero ilustre!), subordinados, (¡Adios mi blanco! - ¡Adios miamo), campesinos piadosos, (Ave María Purísima! -- ¡Sin pecado concebida! o de entre personas de confianza (Adios ole! -- ¡Ole que milagro!).

-Aspectos de la indumentaria paisa: el carriel (bolsa de cuero peludo, que pende del hombro izquierdo del campesino, adornado con ojaletes metálicos, con bolsillos visibles y algunos disimulados entre los forros llamados estos últimos “secretas”, donde usualmente se puede encontrar una barbera, una peineta o peine pequeño, un espejo con tapa, una vela de cebo con su “guardavela”, un farolito de tela plegable para alumbrar de noche, plata (dinero), un par de dados, la baraja española, para jugar tute mientras estaban los frisoles o mientras venía el sueño, un crespito de la novia atado con una cinta rosada perfumada, la carta de la novia una pita o pedazo de cabuya y finalmente una navaja capadora para sacar las niguas y cortar callos.

La Bandeja Paisa, plato típico del Antioqueño también conocido como bandeja de arriero o bandeja montañera, típico de la cocina antioqueña, consistente en arroz, carne molida, chicharrón, tostadas de plátano, hubo frito, hogao, aguacate, chorizo, y una taza de mazamorra con panela.

La característica del entorno ambiental paisa es un paisaje montañoso, con vegetación profusa, entre las cordilleras central y occidental, que incluye también valles, llanuras, ríos, caños, ciénagas y lagos. Además de la agricultura y la ganadería extensiva, la zona tiene ricos yacimientos de oro y plata que ha permitido desarrollar una cultura minera.

³⁹ Jaramillo Londoño, Agustín, El “Testamento del P Editorial Bedout, 1967, 534p

Herramientas de trabajo propias de la agricultura, la ganadería y la minería, la peinilla o machete, el hacha, el recatón, la batea, los martillos, las tenazas, la pala, la pica, el alicate, el azadon.

Se extraerán citas completas del libro El Testamento del Paisa que ayuden a contextualizar más la historia desde la escenografía y arquitectura de la región, para desarrollar apropiadamente la hacienda de Agustín, uno de los personajes principales de “El Viaje de la Cigarra”. La información y apartes extraídos se harán textualmente para evitar perder detalle descriptivo.

-“La casa está rodeada por el corralito el cual se limita con una cerca o alambrado. El sendero llega a la puerta de golpe, o de guaduas, pasada la cual llegamos a la manguita de adelante. Y allí está la casa: si es de tierra fría, será de tapias y estará techada con teja española puesta sobre 'cañabrava' que descansa en cargueras de pino. Si es muy pobre será de 'bahareque'. Si es de tierra caliente puede que tenga el techo de paja y en este caso se llama 'rancho de paja' y será muy pobre. También en tierra fría puede ocurrir que haya ranchos de paja, pero esto es muy escaso. En las tierras muy calientes también hacen casas de madera, pero las más viejas y más grandes será de tapia”⁴⁰.

El texto anterior describe los tipos de exteriores que se presentan en las casas y haciendas de la región antioqueña además del clima. De esta manera deben estar dispuestos los elementos que contextualizan a la historia desde el diseño escenográfico.

-“Llegamos a la casita. Es blanca, encalada. Y muy limpia siempre, aunque por extrema pobreza tenga el piso de tierra. La casita más común tendrá piso de ladrillos. El corredor exterior está cerrado con barandilla de macanas y pasamanos de madera. En la viga de adelante, colgando de unos alambres están las matas de adorno, sembradas en canastillas hechas de alambres, con tapas de cerveza, o en tarros de galletas o bacinillas viejas. En el corredor encontramos una tarima, una silla de brazos para el viejo o la vieja y unos taburetes de cuero con adornos pintados en el espaldar y en el asiento. Estos muebles, salvo la tarima, se entran a la salita cuando hay visita especial, y también por las noches⁴¹”. Lo mencionado anteriormente es la descripción del interior de la casa teniendo en cuenta muebles y elementos que adornan el lugar. Finalmente, de este mismo texto, se extraerán algunos elementos característicos.

⁴⁰ Jaramillo Londoño, Agustín, El “Testamento del P Editorial Bedout, 1967, 535p

⁴¹ Ibíd, p. 536.

-“En un rinconcito está el altar, que es una mesita con una carpeta, sobre la cual están los santos de devoción, imagencitas de bulto, cuadros adornados con florecitas de papel y con papelitos de estaño de colores vivos. En el altarcito están las velas, una a cada lado, y recostados contra la pared o colgados de ella, muchos cuadros de santos, sin que falte la Virgen del Carmen, -la gran devoción del pueblo antioqueño- y las Benditas Ánimas del Purgatorio. También están los retratos de los hijos que se han ido ya a colonizar el Quindío, el Valle, "a buscar la vida y con quien casase". Están allí los retratos "para que la Virgen los lleve con bien y los cuide de todo mal y peligro". Hay floreros con flores de papel unos, y otros con flores naturales. Está el ramo bendito trenzado en forma artística, y el cual sirve para quemar en caso de una tempestad o una gran amenaza de las fuerzas de la naturaleza”⁴².

4.3.4. Guión “El Viaje de la Cigarra”. Con base en una aproximación etnográfica se cuenta, además de las vivencias relatadas en la historia, con una mínima base contextual para la producción del guion que de desarrollo a la idea expuesta por el profesor del grupo Semillero de Animación, Mauricio Pulido, “El viaje de la cigarra”.

Es importante aclarar que el siguiente escrito es un guión descrito por el profesor Pulido, que sigue un modo de escritura propia de los escritores de dichos sistemas. Este está dado por la fuente tipografía y un puntaje, que representan el tiempo de duración del audiovisual en páginas (12 puntos, New Courier, que representa de 1 a 2 páginas por minuto), la orientación del texto, si es justificado (acciones) y centrado (diálogos). Este formato se muestra en el anexo A de la página 78.

⁴² Jaramillo Londoño, Agustín, El “Testamento del P Editorial Bedout, 1967, 536p

5. METODOLOGÍA

5.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN:

El trabajo de investigación que se desarrolla con el título de “Reapropiación cultural de la región Antioqueña y pertenencia hacia las expresiones artísticas colombianas a través de la realización del Arte conceptual y Storyboard del guión “El viaje de la cigarra”, se propone desde los métodos cualitativos y cuantitativos apelando al método etnográfico⁴³, ya que además de la consulta bibliográfica, existe apoyo de los integrantes del semillero de animación e interactividad, que aportaron en la valoración y el impacto de la representación icónica propuesta para el público objetivo.

- **Universo:** audiencia colombiana.
- **Población:** jóvenes de formación escolar secundaria y universitaria.

5.2 ESQUEMA METODOLÓGICO:

El desarrollo metodológico de esta investigación tendrá en cuenta el proceso secuencial planteado en la formulación de los objetivos específicos desde 5 fases descritas a continuación:

5.2.1 Indagación. Se tuvo en cuenta el primer lugar el rastreo de información para el desarrollo del story board y arte conceptual analizando los criterios encontrados a través de la recolección de datos obtenidos de la bibliografía existente. En segundo lugar el guión de Mauricio Pulido “El viaje de la cigarra” que sirve de base para elaborar el proyecto y el contexto cultural de la región antioqueña a través de referentes históricos.

5.2.2 Tratamiento de datos. Selección y clasificación de datos teóricos y contextuales pertinentes, siguiendo los lineamientos propuestos por los objetivos de la investigación para hallar soluciones gráficas que se adapten a las necesidades y gustos del público objetivo.

⁴³ GIDDENS, Anthony, Simon Griffiths. Sociología, Alianza Editorial, 4ª edición

5.2.3 Interpretación. Definir los recursos y técnicas de animación a través del arte conceptual.

5.2.4 Deducción. Aplicación de criterios y pautas para la elaboración del arte conceptual y Story Board.

5.2.5 Aplicación. El desarrollo de la preproducción del corto animado, comprendida como correcciones al guión técnico, la coherencia narrativa dentro del arte conceptual y creación de personajes. Finalmente la realización del Story Board utilizando el protocolo profesional.

CRONOGRAMA de actividades 2012				
TAREAS	AGOSTO	SEPTIEMBRE	OCTUBRE	NOVIEMBRE
1.	15 AL 25			
				12
3.		8		
4.			13	25
5.				26 a 29

CRONOGRAMA de actividades 2013				
TAREAS	ENERO	FEBRERO	MARZO	ABRIL
1.				
2.		22		
3.			15	

5.3 RECURSOS

5.3.1 Humanos. Semillero de Animación Interactividad, los integrantes del grupo intervienen con aporte intelectual tanto gráfico como conceptual.

- Andrés Agredo (Director del semillero)
- Jesús Rambal (Director del trabajo de grado)

5.3.2 Institucionales. Universidad Autónoma de Occidente por permitir el uso de equipos de grabación y el estudio de televisión para el proceso de casting de personajes (voces), además de la sala de fotografía con el muro sin fin (croma verde).

5.3.3 Financieros. Para la realización del trabajo se necesitó el almuerzo (6000 pesos por persona) para todos los integrantes del semillero en sus reuniones y las impresiones (500 pesos por persona) para la realización de las propuestas gráficas.

5.3.4 Aportes metodológicos y prácticos del semillero. Para la realización de este proyecto se tuvo la gran ayuda no solo del director de tesis Jesús Rambal, sino también de la colaboración recibida por Mauricio Pulido, Andrés Cajigas y Andrés Agredo.

Se tuvieron reuniones desde el 22 de Marzo del 2012, cuando se realizó la primera acta del semillero. Los integrantes en esa época eran:

ANDRES FABIAN AGREDO (docente)
JAIRO BENAVIDES (docente)
MAURICIO PULIDO (docente)
CARLOS ANDRES CAJIGAS HERNANDEZ (estudiante-docente)
CLARA ISABEL PANTOJA MUÑOZ
KAROLD ARAMBURO VICTORIA
JOHANA MARTINEZ HOELLANDER
STEPHEN DURAN BASTIDAS
RODRIGO ZULUAGA JARAMILLO
DAVID CASTRILLON RAMIREZ
MICHELLE ALEJANDRA MOTATO NUÑEZ

Se puede verificar esto a través del Anexo B, documento de la primera acta del semillero en la página 83 de anexos. A partir de esa fecha se han tenido en promedio 3 reuniones al mes a lo largo del segundo semestre del 2012 y principios del 2013, donde se presentaron diferentes actividades y se repartieron roles para los integrantes del semillero que se presentarán a continuación:

Arte Conceptual: Juan Francisco Castro, Juan Fernando Grisales. Asesorados por el docente Andrés Agredo.

Story Board: David Castrillón, Johana Martinez, Clara Isabel Pantoja. Asesorados por Andrés Cajigas y Mauricio Pulido.
Actuario: Rodrigo Zuluaga.

Asesor contextual (de la cultura antioqueña): Jairo Benavides.

Más adelante se necesitó realizar una adaptación para una narrativa audiovisual, donde Andrés Cajigas y David Castrillón intervinimos para desarrollar el guión técnico y el Story board desde su concepto, planos y encuadres, hasta su aplicación, donde el proceso fue auxiliado por Francisco Castro y Juan Fernando Grisales quienes desarrollaron el arte conceptual desde el diseño de personajes y de fondos. Cabe resaltar que es un proyecto grupal y por ende, la intención del director y el productor se debe mantener. Igualmente, se tomó en cuenta las apreciaciones de los demás integrantes. El proceso de Socialización permitió reunir las facultades de los participantes con la finalidad de ser capaces de revelar los retos de la construcción metodológica de un corto animado.

Una de las actividades más importantes fue la realizada en enero 12 y 13 del 2013, donde se realizó el casting para las voces y expresiones gestuales de los personajes con actores reales. Hay que agradecer finalmente a la Universidad Autónoma de Occidente por prestarnos los equipos e instalaciones para realizar esta actividad. A continuación se presentará un registro fotográfico del proceso de casting para que sirva como registro fotográfico de lo ocurrido.

Figura 18. Fotografía de los integrantes del semillero 2012



Figura 19. Fotografía, Casting 13 de enero 2013. Set de grabación de la UAO.



Figura 20. Fotografía, Casting 13 de enero 2013. Set de grabación de la UAO. Andrés Cajigas asesora la producción de los planos y encuadres de cámara.

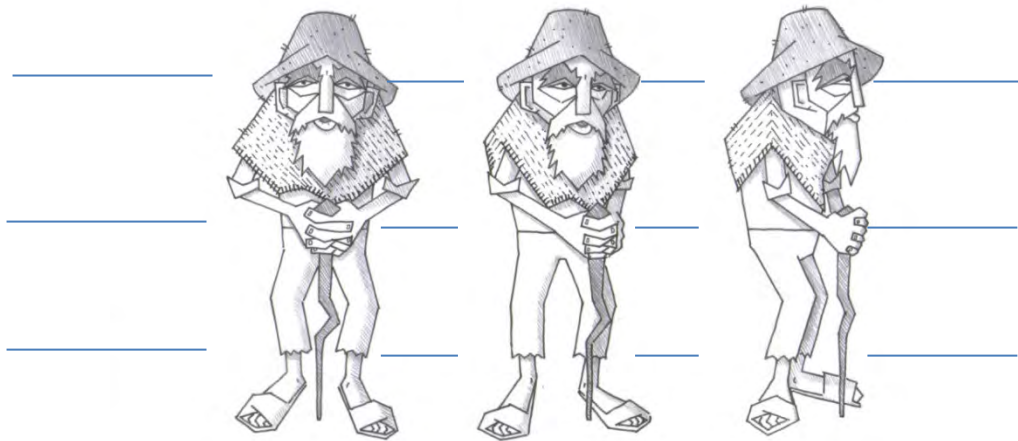


Figura 21. Fotografía, Rodaje enero 13 del 2013



5.4 DESARROLLO DE PERSONAJES

En este punto se pretende desarrollar los perfiles físicos, sociales y psicológicos de los personajes más importantes según los criterios encontrados en el arte conceptual. La bocetación de los personajes fue realizada por Juan Fernando Grisales estudiante de diseño gráfico e integrante del semillero de animación con ayuda conceptual del profesor Mauricio Pulido y Andrés Cajigas.



- Nombre: MILSIADES
- Sexo: hombre
- Edad: 65 años

Rasgos Físicos:

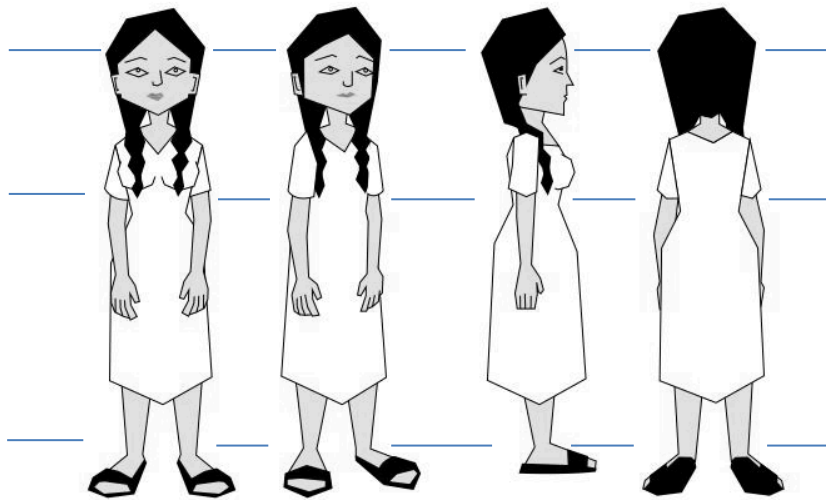
- Apariencia: frente es arrugada y sus ojos rasgados, tiene una barba larga, puntuda y descuidada. Lleva las uñas un poco largas.
- Altura: 1.65 m
- Peso: 64 K
- Color: piel trigueña
- Color de ojos y cabello: Ojos negros, cabello blanco.
- Indumentaria: collares coloridos en el cuello, mulera, sombrero, carriel, alpargatas, bastón, sombrero.

Rasgos Sociales:

- Movimientos: Encorvado, usa siempre su bastón para caminar.
- Expresiones: Tocar su barca cuando habla.
- Comportamiento: pasa de pueblo en pueblo contando historias, le gusta descansar en las orillas del río Magdalena, allí armónicamente habla con los insectos.
- Voz: Buena dicción y vocabulario. Voz agradable y contando historias descriptivo.
- Estado: Soltero, no tiene hijos ni esposa.

Rasgos Psicológicos:

- IQ, habilidades, talentos, cualidades: No cree en la iglesia ni en la política. Conocedor de la región y sus historias, locuaz, descriptivo, elocuente.
- Temperamento: Colérico, buenas cualidades (Según la descripción de J.M. Randle)
- Motivaciones, objetivos, ambiciones: Viajar y recorrer el mundo contando sus historias.



- Nombre: JUANA
- Sexo: Mujer
- Edad: 18 años

Rasgos Físicos:

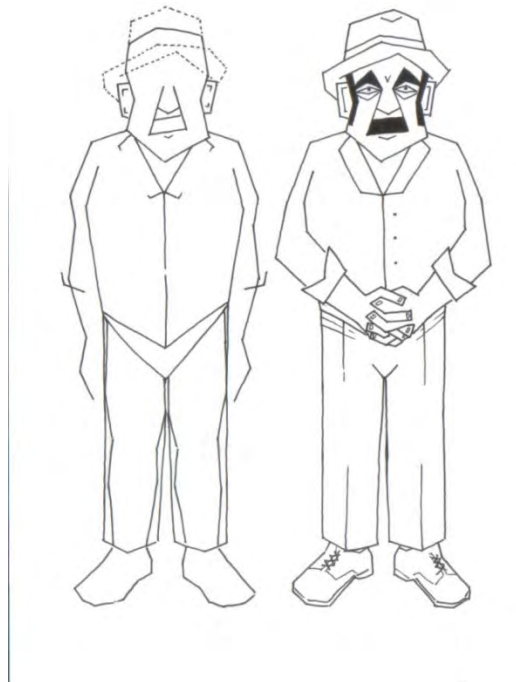
- Apariencia: Su cabello llega a la cintura envuelto en dos trenzas. Es delgada, tiene piel tersa y sana, sus dientes son hermosos.
- Altura: 1.62
- Peso: 54 k
- Color: Mestiza
- Color de ojos y cabello: Ojos castaños y pelo negro.
- Vestimenta: usa vestidos azules oscuros largos hasta la canilla.

Rasgos Sociales:

- Movimientos: no habla mucho, es tímida y rígida al caminar. Algo torpe.
- Expresiones: Cuando está nerviosa toma sus dos trenzas entre las manos.
- Comportamiento: Tranquila, apacible, desconfiada, muy triste y desolada cuando no está con ABEL.
- Voz: Habla poco y suave, su tono de voz es débil.
- Estado: Soltera

Rasgos Psicológicos:

- IQ, habilidades, talentos, cualidades: le gusta tocar el tiple, cantar, es delicada y sensible.
- Temperamento: Melancólico, buenas cualidades (Según la descripción de J.M. Randle)
- Motivaciones, objetivos, ambiciones: ama a ABEL, se ve con él a escondidas. Odiaría tener que casarse obligada con AGUSTÍN.



- Nombre: AGUSTIN
- Sexo: hombre
- Edad: 45 años

Rasgos Físicos:

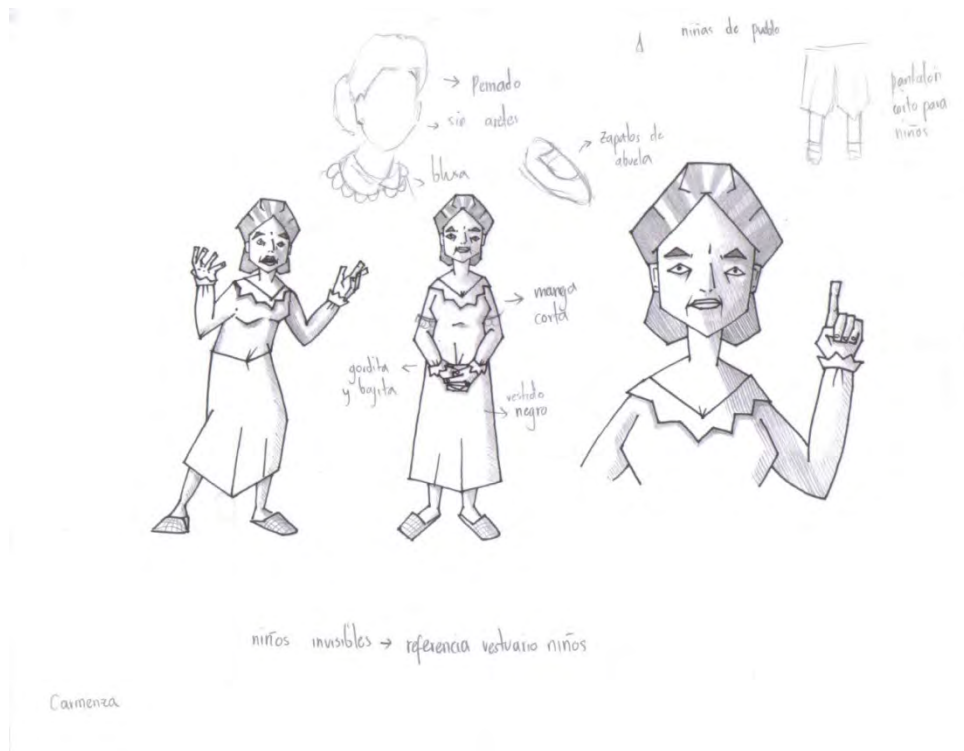
- Apariencia: Usa un espeso bigote, sombrero, camisa sin remangar. Cuando sale de la hacienda carga siempre su escopeta.
- Altura: 1.77 m
- Peso: 93 k
- Color: Blanco
- Color de ojos y cabello: Ojos y cabellos negros
- Vestimenta: ropa es impecable. Zapatos siempre en betunados.

Rasgos Sociales:

- Comportamiento: simple y agresivo. Despectivo y desconsiderado con la servidumbre. Se siente seguro cuando esta con su escopeta.
- Voz: tiene una voz gruesa y aplomada
- Estado: Soltero

Rasgos Psicológicos:

- IQ, habilidades, talentos, cualidades: es poco gracioso, es irascible y poco talentoso.
- Temperamento: Colérico, malas cualidades (Según la descripción de J.M. Randle)
- Motivaciones, objetivos, ambiciones: le gusta rezar el rosario, es muy conservador y perfeccionista, muy creyente en dios. Se quiere casar con JUANA.



- Nombre: CARMENZA
- Sexo: Mujer
- Edad: 53 años

Rasgos Físicos:

- Apariencia: se peina cuidadosamente
- Altura: 1.62

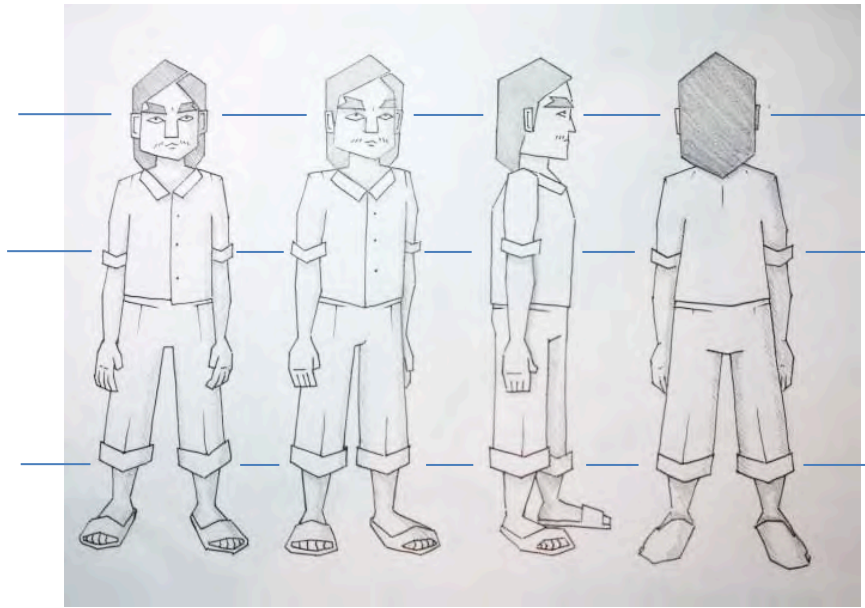
- Peso: 67 k
- Color: Blanca
- Color de ojos y cabello: Ojos negros, pelo negro (gris muy oscuro) con canas.
- Vestimenta: su ropa es limpia y fina. Usa un largo vestido blanco y alpargatas.

Rasgos Sociales:

- Movimientos: Un poco lenta al caminar pero es perseverante y de aguante.
- Comportamiento: es una mujer vigorosa que habla fuerte, le gustan los dulces y es cariñosa con sus nietos al igual que con los hijos de las empleadas.
- Voz: Fuerte, imponente y clara.
- Estado: Viuda

Rasgos Psicológicos:

- IQ, habilidades, talentos, cualidades: Muy inteligente y manipuladora.
- Temperamento: Sanguíneo, malas cualidades (Según la descripción de J.M. Randle)
- Motivaciones, objetivos, ambiciones: Tratar de hacer feliz a AGUSTÍN, ya que es el único hijo que aún esta con ella. A pesar de que le tiene lastima a AGUSTÍN porque es un fracasado en los negocios, política y las mujeres, quiere lo mejor para él.



- Nombre: ABEL
- Sexo: hombre
- Edad: 20 años

Rasgos Físicos:

- Apariencia: delgado pero con músculos definidos. su cabello es abundante, manos fuertes y gesto valiente. Tiene un pequeño boso de adolescente.
- Altura: 1.72
- Peso: 69 k
- Color: Mestizo
- Color de ojos y cabello:
- Vestimenta: Ropa escalona. Camisa y pantalón remangados, alpargatas, todo vestido de blanco.

Rasgos Sociales:

- Movimientos: Fuerte, ágil y veloz.
- Comportamiento: Su personalidad es sencilla, obediente y humilde. Es hijo de una costurera y un Peón.
- Voz: suave y tranquila. Tiene un acento muy marcado.
- Estado: Soltero

Rasgos Psicológicos:

- IQ, habilidades, talentos, cualidades: Muy trabajador, tiene aptitudes para el baile y es un hombre piadoso. Es fuerte ya que ayuda a su mamá (que es costurera) a llevar telas y mercancías entre pueblos.
- Temperamento: Sanguíneo, buenas cualidades (Según la descripción de J.M. Randle)
- Motivaciones, objetivos, ambiciones: es un trabajador incansable. Ama a JUANA y le gusta de cortar flores y dárselas a escondidas. Quiere impedir que ella se case obligada.

5.5 DESARROLLO DE GUIÓN TÉCNICO

A continuación, se presentará el guión técnico del proyecto. Para la comprensión del mismo, hay que recordar que originalmente la historia o guión narrativo fue creada por Mauricio Pulido, y por lo tanto, se pretende mantener su intensidad en cuanto a estructura, giros dramáticos y final, ofreciéndole la posibilidad de ser explícita a nivel gráfico visual con conceptos cinematográficos y de montaje dados por el guión técnico, como lo son los encuadres, ángulos, movimientos de cámara, planos, sugerir tiempo y audio para luego ser montada a un story board. El guión técnico se encuentra en el Anexo C, en la página 87.

5.6 DESARROLLO DEL STORYBOARD

Finalmente se presenta el Storyboard. Sigue fielmente al guión técnico. Supone una estructura similar, pero mostrando la secuencia de planos con ilustraciones amparadas por el arte conceptual. Se encuentra en el Anexo D, página 104.

6. CONCLUSIONES

En este trabajo de grado se desarrolló el arte conceptual y el storyboard del guión “El viaje de la cigarra”, el cual adicionalmente puede constituirse en un protocolo disponible en la producción a los procesos pedagógicos, conforme a lo planteado inicialmente en el objetivo general. Para asegurar la aplicación de este ejercicio académico, se mostraron competencias de aprendizaje y de desempeño laboral correspondientes a áreas de la comunicación social, del diseño gráfico y de la animación.

A modo de conclusiones se pueden reseñar las siguientes:

1. La exploración etnográfica es fundamental en una propuesta de reapropiación cultural. Quedó en evidencia que es vital definir una línea de base para recrear gráfica y narrativamente un ámbito cultural como un referente histórico sólido. Este trabajo de grado ofreció algunos distintivos del lenguaje verbal, del vestuario, de las casas campesinas, con los cuales se precisaron algunos rasgos aplicados en el story board.
2. Solo es posible una muy limitada reapropiación cultural, debido a que algunas características de la idiosincrasia en el siglo pasado, el lenguaje verbal, la funcionalidad de utensilios y las formas como se muestra la subordinación entre las personas, son de difícil comprensión para grupos juveniles urbanos en Colombia en el siglo XIX.
3. Este trabajo de grado requiere ajustarse a los tiempos, las competencias y las asignaciones de los integrantes de semillero de animación de la Universidad Autónoma de Occidente, que ha estimado necesario gestionar recursos con el FDC (Fondo de Desarrollo Cinematográfico) y llevarlo al proceso de producción y postproducción.
4. El trabajo en equipo es fundamental. Como este trabajo de grado no pretende agotar las posibilidades sino hacer un aporte a un semillero de investigación de la Universidad Autónoma de Occidente, se espera que entre las actividades del mismo semillero se trate de ampliar la base de exploración etnográfica sobre la cultura antioqueña, teniendo como referencia cuadros de costumbres llevados a la televisión, al teatro y a la literatura.

5. La producción debe subordinarse al presupuesto disponible que incluye el tiempo de entrega. El proyecto hay que ajustarlo constantemente para que sea viable. Traducir los rasgos que diferencian a una cultura en un lenguaje cinematográfico y en técnicas de animación es difícil especialmente cuando no corresponde al contexto de los autores y finalmente deberá ser determinada por la disponibilidad de presupuesto y compromisos definidos para quienes gestionan el proyecto.

BIBLIOGRAFIA:

ARILD UTAKER, La filosofía del lenguaje, una arqueología de Saussure, Paris, "práctica teórica", PUF, 2002.

CASTELLS, M. y otros; *El desafío tecnológico*. España y las nuevas tecnologías, Alianza Editorial, Madrid, 1986.

CROVI DRUETTA, Delia; *Tecnología satelital para la enseñanza*, Instituto Latinoamericano de la Comunicación Educativa (ILCE); México, 2000.

GIDDENS, ANTHONY, Simon Griffiths. *Sociología*, Alianza Editorial, 4ª edición
GIDDENS, ANTHONY "Un mundo desbocado: los efectos de la globalización en nuestras vidas" , Runaway World, 1999).

HART, John, (2008) *The Art of the Storyboard: A Filmmaker's Introduction*. Ed. Elsevier. Burlington Massachusetts. Páginas 203-207

JARAMILLO LONDOÑO, Agustín, El "Testamento del P Editorial Bedout, 1967, páginas 534-537.

J.M. Randle, Cuatro temperamentos según la clasificación de Hipócrates y Galeno, [En línea] <<http://educaenvirtudes.files.wordpress.com/2011/05/tabla-de-temperamentos.pdf>> [Disponible mayo 2013]

MARTIN BARBERO, Jesús, *De los Medios a las Mediaciones*, Comunicación, cultura y hegemonía, Barcelona, 1991, pág. 43.

MARTIN MARCEL, El lenguaje del cine, Editorial Gedisa, S.A. Paseo Bonanova, Barcelona (España) 2002 paginas 17-22.

MEJIA Ivan Dario, Artículo web, la historia de Antioquia, actualizado en marzo 2012, visitado en abril 2012, disponible en
<http://www.lopaisa.com/histo.html>

OSPINA Luis, Viva el cine en Cali, página oficial del festival internacional de cine de Cali, consultado en abril de 2012, disponible en:
<http://www.festivaldecinecali.gov.co/>

SUNKEL Guillermo, *Una mirada. La cultura desde el consumo*. En libro: *Estudios y otras prácticas intelectuales latinoamericanas en cultura y poder*. Daniel Mato (compilador). CLACSO, Consejo Latinoamericano de Ciencias Sociales, Caracas, Venezuela. 2002.

ULLOA S, Alejandro. La música del pacífico colombiano, Revista *Pacífico Sur*, No 1, agosto de 2002, consultado en diciembre 2011, disponible en

http://dintev.univalle.edu.co/cvisaacs/index2.php?option=com_content&do_pdf=1&id=379

THOMPSON, John. *Los media y la modernidad. Una teoría de los medios de comunicación*, Barcelona Paidós Comunicación; 1998.

VILLAFANE, Justo, *Introducción a la teoría de la Imagen*, Ediciones Pirámide (Grupo Anaya. S. A.), 2006. Madrid España capítulo 1, “la modelización icónica de la realidad”/ páginas 30 – 31.

WHITE TONY, “animation from pencils to pixels”, de editorial Elsevier Inc., capítulos 1 y 6 Amsterdam, 2006.

WRIGHT JEAN ANN, *Animation writing and development*, Edit. FOCAL PRESS, capítulo 1 páginas 1-7, capítulo 5, página 73.

ZAMBRANO Andrés, Ministerio de cultura, Crecimiento del Cine Colombiano, Última Actualización: 20 de abril de 2012, Disponible en <http://www.mincultura.gov.co/?idcategoria=41053>

Imágenes de Colombia tomadas como referencia para marco contextual: <http://www.colombia.travel/es/images/stories/turistainternacional/Adondeir/medellin/oriente1.jpg>

ANEXOS

Anexo A. Documento: guión narrativo de Mauricio Pulido “El viaje de la Cigarra”

EL VIAJE DE LA CIGARRA.

.Historia original

Mauricio Pulido C.

SINOPSIS -GUION CORTOMETRAJE.

El viejo MILSIADES, un juglar de provincia arrima cada noche a la hacienda la chicharra para entretener a los niños y a la servidumbre con relatos fantásticos, sin embargo AGUSTIN, hijo de la dueña del lugar y próximo a esposarse, no está de acuerdo con las continuas visitas del viejo y hará lo posible para que este jamás vuelva.

1 INT SALA HACIENDA NOCHE

Sobre una mesa pequeña alguien pone una taza de chocolate hirviendo, luego enciende un par de velas gruesas que nos permiten dibujar las siluetas de dos niños sentados en el suelo murmurando, al igual que las dos mujeres del servicio que acomodan una silla al costado de la mesa .unas cigarras luminosas cantan mientras van aterrizando en las esquinas del gigantesco ventanal que preside la sala ., se escucha crujir la puerta , la sombra de un hombre menudo y con un sombrero gigante , cruza lentamente la pared hasta llegar a la silla que las mujeres habían puesto frente a los niños ., se trata del viejo MILSIADES , un anciano , de ojos gigantes y largas barbas , el cual todos los sábados cuenta historias fantásticas a los niños hasta el amanecer.

MILSIADES

Ahora... Viajaremos a un lugar muy bonito, donde los animales, fieros y nobles sin importar los colores de sus pechos ni de sus ojos viven en armonía... toman los frutos de los árboles sin permisos, no existen cercas... nadie sirve a nadie nada más que por amor... a este lugar querían llegar la niña JUANA y el joven ABEL, pero para lograrlo tendrían que luchar mucho, en este mundo que es un valle de lágrimas, y esta es una historia de amor que comienza así...

El viejo toma chocolate, abre sus ojos, los niños lo observan emocionados y muy lentamente, el ambiente es mágico, las cigarras se notan expectantes danzando en el ventanal.

MILSIADES

El padre de la niña JUANA era un malvado hombre que odiaba a los hombres nobles , tenía un bigote gigante y siempre vestía de azul, daba mucho trabajo a sus sirvientes y poco agua y comida , le gustaba mucho ir a la misa de mañana ... Detrás de una de las columnas de la sala, AGUSTIN, de 40 años observa al viejo, se nota molesto.

2 EXT CAMPO NOCHE

El joven ABEL, campesino veinteañero corre por la montaña cargando un costal grande cuyas entrañas ocultan un cuerpo, varios hombres con antorchas lo persiguen, a lo lejos se observan las plantaciones de maíz y los insectos luminosos que acompañan la noche.

3 INT COMEDOR DIA.

AGUSTIN desayuna junto a su madre, DOÑA CARMENZA de aspecto noble ya entrada en los sesenta.

DOÑA CARMENZA

Debemos de apurarnos... hay una trocha que no me gusta pasar de noche , , ,

AGUSTIN

Vamos en caballos valientes...

DOÑA CARMENZA

Yo prefiero ir a pie.

AGUSTIN

Como quieras, debemos llevar alguna de las sirvientas para que nos carguen el agua y las antorchas.

DOÑA CARMENZA

Usted es hombre y puede cargar el agua, dejémoslas descansar, hoy es sábado...

AGUSTIN

Son sirvientas mama... solo eso.

DOÑA CARMENZA

No quiero discutir, solo quiero verte feliz y que puedas pedir la mano de JUANA como lo hacen los caballeros más nobles.

DOÑA CARMENZA se pone de pie secándose la boca con un trapo, AGUSTIN se acomoda el cabello, y toma su escopeta.

4 EXT HACIENDA DIA

DOÑA CARMENZA y AGUSTIN están listos para partir , una de las mujeres del servicio se acerca a ellos agitada, entrega la mícura con agua a AGUSTIN que la recibe de mala gana.

MUJER

¿Qué me decía CARMENZA?

DOÑA CARMENZA

Que vaya y busque a Don MILSIADES para que entretenga a los niños esta noche, pues ya pronto entrarán a la escuela y no podrán trasnochar...

La mujer se entra a la casa, AGUSTIN seca el sudor de su frente con un pañuelo, se nota angustiado, toma a su madre de los hombros y la mira a los ojos, tratando de contener la rabia.

AGUSTIN

No deberías llamar a ese viejo de mierda a contarles cuentos a los niños, ¿no entiendes que es ateo?

DOÑA CARMENZA

Que tiene de malo que le cuente cosas bonitas a los niños, yo he escuchado los cuentos...a mí me encantan...

AGUSTIN

Pues que a los niños hay que hablarles de la verdad, de cómo es el mundo real, de que solo existe dios y la virgen y nada más, de que hay que conservar las buenas costumbres y no dejarse contaminar por discursos de la chusma , para mí que ese viejo trae por dentro su bandera roja.

DOÑA CARMENZA

Hijo estas ansioso, mejor vamos, JUANA te debe de estar esperando, al igual que su padre.

Ambos se marchan.

5 EXT HACIENDA ANOCHECIENDO

AGUSTIN y su madre llegan hasta una hacienda no tan lujosa como la de ellos, se paran frente a la entrada, no parece haber nadie, el hombre comienza a inquietarse pues ha caído la oscuridad y solo hay un par de luces lámparas prendidas al costado de la puerta, y se escucha el ladrido desesperado de los perros.

AGUSTIN
Gritando
JUANAAAA!

La puerta se abre lentamente, una mujer menuda de cabellera muy larga y rasgos indígenas se acerca lentamente al hombre que esta atónito y cruza la mirada con su madre que está a unos pocos metros ., una vez la mujer está frente a AGUSTIN alumbra su rostro con una vela .

MUJER

La niña JUANA desapareció, me dijo que jamás volvería por estos campos porque su papá le iba a pegar si no se casaba con usted.

La mujer da media vuelta y se entra a la casa, se cierra la puerta y se apagan las antorchas que la anteceden.

6 EXT CARRETERA NOCHE

ABEL extenuado pone el costal grande y pesado en el suelo, alumbra con una antorcha, no hay nadie en el camino empedrado, el viento comienza a soplar fuerte hasta apagar la antorcha, unas criaturas luminosas que vuelan se posan sobre la antorcha y la vuelven a encender aclarando el lugar.

7 EXT LLANURA NOCHE

AGUSTIN llora en la oscuridad, DOÑA CARMENZA sostiene la antorcha., siente pena por su hijo, prefiere estar en silencio, a lo lejos observa como una nube de extraños insectos luminosos se van entrando por la ventana de la hacienda.

8 INT SALA NOCHE

MILSIADES está en su butaca frente a los niños que están felices escuchando la historia y tomando chocolate, al igual que las mujeres del servicio y sus hijos.

MILSIADES

Y el joven enamorado bajo su costal y lentamente observo cómo se iban asomando el hermoso cabello lacio de la niña JUANA, hasta ver sus ojos rasgados, profundos, ancestrales, y entonces la beso y fueron felices por siempre!

MILSIADES toma el chocolate, los niños siguen asombrados con la historia, un disparo se estrecha en el pecho del viejo, el chocolate se esparce por el suelo mezclándose con la sangre., las cigarras miles de cigarras invaden el lugar cantado de manera apacible, los niños están asustados, las mujeres del servicio sacuden el cuerpo del viejo que va muriendo dibujando en medio de su agonía una sonrisa.

9 EXT ORILLAS DEL RIO AMANECIENDO.

AGUSTIN está sentado contemplando el rio apacible, tiene la escopeta en sus piernas, y sus ojos aun escurren lágrimas, se comienza a escuchar el canto de las cigarras, y en las copas de los árboles que rodean el lugar, aparecen luces de manera intermitente, ahora el viejo MILSIADES está frente a él y de espaldas al rio, pone su mano en el hombro de AGUSTIN y lo observa con gesto de nobleza.

MILSIADES

El amor no existe, el amor hay que inventarlo...

El viejo camina hacia el rio, las aguas se comienzan a mover y del fondo brota una luz que aclara toda la orilla, de un remolino aparece una sirena danzando emocionada, es la niña JUANA con una cola de pez brillante, toma al viejo de la mano y lo observa a los ojos con ternura, lentamente se van sumergiendo, las aguas del rio vuelven a quedar apacibles, la hermosa luz prodigiosa desaparece.

FIN

Anexo B. Documento: Acta 1 del semillero de animación e interactividad

**SEMILLERO EN ANIMACIÓN E INTERACTIVIDAD
PROGRAMA DISEÑO DE LA COMUNICACIÓN GRÁFICA
ACTA MARZO 22 DE 2012**

22 DE MARZO 2012

09:00 am –10:00 am

LUGAR: A3101

MIEMBROS ASISTENTES DE LA FACULTAD									
	30 ENE								
1. ANDRES FABIAN AGREDO	A								
2. JAIRO BENAVIDES	A								
3. CLARA ISABEL PANTOJA MUÑOZ	EX								
4. KAROLD ARAMBURO VICTORIA	NA								
5. JOHANA MARTINEZ HOELLANDER	A								
6. STEPHEN DURAN BASTIDAS	NA								
7. RODRIGO ZULUAGA JARAMILLO	A								
8. DAVIS CASTRILLON RAMIREZ	A								
9. CARLOS ANDRES CAJIGAS HERNANDEZ	NA								
10. MICHELLE ALEJANDRA MOTATO NUÑEZ	A								
<p style="text-align: center;">A = Asistió EX = Se Excusó NA = No asistió * QUÓRUM REQUERIDO: 4</p>									
INVITADOS ESPECIALES									
Conferencista de semilleros									

AGENDA
1. Socialización de “IX Encuentro Regional de Semilleros de Investigación”
2. Presentación del grupo formal

ANEXOS
DISTRIBUCIÓN DE COPIAS ELECTRÓNICAS:
-NO

PRÓXIMA REUNIÓN
29 de Marzo de 2012

1. Socialización de “IX Encuentro Regional de Semilleros de Investigación”

La Universidad de San Buenaventura, sede Bogotá, acogerá el IX Encuentro Regional de Semilleros de Investigación a realizarse del 11 al 13 de mayo.

Lugar: Fundación Centro Colombiano de Estudios Profesionales – FCECEP (Calle 9 B No. 29 A- 67 Barrio: Champagnat – Santiago de Cali – Valle del Cauca).

NODO VALLE

PRESENTACIÓN

Actualmente, el Nodo Valle del Cauca, es una Red de Instituciones de Educación, que en concordancia con las políticas de la Red Colombiana de Semilleros de Investigación - RedCOLSI, agrupa a semilleros pertenecientes a las instituciones de educación básica, media y pregrado en diferentes áreas del saber, apoyando con esto la formación investigativa en el Departamento del Valle del Cauca.

Como parte de su Plan de Desarrollo para el 2012, el Nodo Valle del Cauca realizará el “IX Encuentro Departamental de Semilleros de Investigación: Atrévete a investigar un compromiso para toda la vida”, los días 10 y 11 de Mayo de 2012, en la Fundación Centro Colombiano de Estudios Profesionales – FCECEP.

El Encuentro Departamental es uno de los espacios académicos, que brindan la posibilidad de compartir los resultados de los procesos de investigación formativa que realizan los semilleros de investigación de cada una de las Instituciones de Educación participantes.

El IX Evento se convoca como un espacio de socialización que permite hacer visibles los resultados de los procesos investigativos al servicio de la sociedad, buscando garantizar el desarrollo sostenible en un mundo más humano y con mejores oportunidades para todos sus individuos.

OBJETIVO GENERAL

Generar un espacio para la socialización de los productos investigativos de los semilleros de investigación, permitiendo la articulación de los estudiantes de educación básica, media y superior, para el enriquecimiento mutuo en torno a la investigación formativa.

OBJETIVO ESPECIFICOS

Socializar los procesos y productos propios de la investigación formativa.

- Fortalecer la formación de semilleros de investigación en las instituciones de educación básica, media y superior del Nodo Valle del Cauca.
- Facilitar en las comunidades académicas el intercambio de saberes desde el trabajo en red y la transdisciplinariedad.
- Fomentar el sentido de pertenencia a la Red Colombiana de Semilleros de Investigación.

COBERTURA (DIRIGIDO A:)

Todos los estudiantes de semilleros cuyos trabajos hayan sido avalados por la autoridad competente de una institución perteneciente al Nodo Valle, después de realizar un proceso interno de evaluación que le permitirá seleccionar los proyectos que participaran en el Encuentro Departamental con una rigurosidad académica investigativa.

Toda persona que lo desee y esté motivada por su espíritu investigativo, podrá participar en calidad de asistentes en el desarrollo de esta jornada académica.

FORMAS DE PARTICIPACIÓN

Modalidades:

- Propuesta de investigación (Ponencia).
- Proyecto de investigación en curso (Ponencia).
- Proyecto de investigación terminado (Póster).

Propuesta de investigación (Ponencia)

Son las que se encuentran en su primera fase y no han iniciado recolección de información. Estas se presentarán en forma de ponencia oral en sala, con un tiempo asignado de 15 minutos para la socialización de la propuesta y posteriormente se realizará una sesión de preguntas que durará 5 minutos adicionales por proyecto. Se asignarán pares evaluadores por propuesta.

Cada proyecto tendrá inscritos máximo dos ponentes.

Las presentaciones se harán por bloques de acuerdo con los campos del saber (área y subárea) seleccionados al momento de hacer la inscripción.

Proyecto de investigación en curso (Ponencia)

Son aquellos proyectos que han realizado parcialmente actividades de recolección y análisis de datos.

Los proyectos en curso serán socializados como ponencias, con un tiempo asignado de 15 minutos de intervención y posteriormente se realizará una sesión de preguntas. Se asignarán pares evaluadores por proyecto.

Cada proyecto tendrá inscritos máximo dos ponentes.

Las presentaciones se harán por bloques de acuerdo con los campos del saber (área y subárea) seleccionados al momento de hacer la inscripción.

Los proyectos en curso deben presentar los avances o resultados parciales.

Proyecto de investigación terminado (Póster)

Son aquellos proyectos que ya han terminado su proceso de investigación y han elaborado informe final.

Se presentarán bajo el formato de póster y su socialización se realizará durante la jornada programada.

Un póster es la presentación gráfica del proyecto a modo de afiche. El tamaño el póster será de 90 cm de ancho x 1.20 m de alto. Se deben tener en cuenta estas medidas con el fin evitar inconvenientes a la hora de realizar la instalación.

El póster puede ser en cualquier tipo de material y su estructura debe ser vertical. Su diseño debe incluir en la parte superior los logos del NODO VALLE, RedCOLSI y el de la Institución participante. Todos estos detalles serán tenidos en cuenta en la evaluación.

El poster debe contener: Título de la ponencia, autor(es), introducción, objetivos (general y específicos), materiales, métodos y metodologías, discusión y análisis de resultados, conclusiones y bibliografía.

Durante la jornada de exposición, el póster siempre tendrá que contar con la presencia de sus expositores.

Cada participante es responsable del montaje y desmontaje del póster al iniciar y finalizar la jornada de exposición.

El póster que no cumplan con los lineamientos anteriormente mencionados, no se aceptará para su presentación en el evento.

LINEAMIENTOS DE INSCRIPCIÓN

Para inscribir los Proyectos de Investigación (Propuestas, en Curso o Terminados), Proyectos de Innovación y/o Desarrollo y los Proyectos de Emprendimiento Empresarial (Ideas, planes o en marcha) deben diligenciarse en los formularios electrónicos que estarán disponibles a través del Portal Nacional de la RedCOLSI www.fundacionredcolsi.org.

Los proyectos deben ser inscritos exclusivamente por el delegado institucional a través de la misma página web. Para ello es indispensable que cada institución realice un proceso interno de evaluación permitiendo seleccionar los proyectos que participaran en el Encuentro Departamental con una rigurosidad académica investigativa.

COSTOS DE INSCRIPCIÓN:

El valor de la inversión es de **\$35.000.00** por persona en cada una de las modalidades de participación.

Cada delegado institucional se encargará de realizar la inscripción de los semilleros, participantes y proyectos en el portal web. Se espera que cada delegado institucional adjunte recibo de consignación original y formato de participantes diligenciado.

2. Presentación del grupo formal

a. NODA VALLE

Se decidió la posibilidad, que las siguientes personas participen en la convocatoria con sus proyectos:

- Michelle Alejandra Motato Nuñez (Categoría Proyecto de investigación en curso (Ponencia))
- Johana Martínez Hollaender y Rodrigo Zuluaga Jaramillo (Categoría Propuesta de investigación (Ponencia))
- David Castrillón Ramírez (Categoría Propuesta de investigación (Ponencia))

La fecha de entrega será en martes 26 de Marzo, en las horas de la mañana, los participantes entregaran sus propuestas en el formato requerido, donde se realizaran las ultimas correcciones y se enviará al registro de la convocatoria.

b. Próxima reunión

La próxima reunión se realizara la socialización de los proyectos de los integrantes del semillero, roles del mismo y expectativas u opiniones de los integrantes, el horario será el mismo que se decidió normalmente, 2:30 pm (recuerden que hoy se cambió el horario por fuerza mayor para saber de la convocatoria)

Jairo Norberto Benavides
Docente Líder del Semillero

Andrés Fabián Agredo
Docentes Orientadores del Semillero

Anexo C. Guión técnico “El viaje de la Cigarra”.

El Viaje de la Cigarra
Guión técnico escrito Por:
David Castrillón Ramírez

Mauricio Pulido

EXT HACIENDA TARDE

PLANO 1

6:00 de la tarde viajando desde el cielo despejado donde se alcanza a ver la luna y unas cuantas nubes. Conforme avanza el viaje, se hace un picado mostrando árboles. Se observa un pequeño pueblo donde se alcanza a ver una gran finca a lo lejos.

(Panorámica Traveling
desplazándose por el exterior
de la locación balanceándose)

PLANO 2

La cámara se abre para dejar que una cigarra entre en el cuadro. Se escucha el ruido de este insecto en todo momento. En el vuelo del insecto, se muestran jardines y caminos empedrados de una hacienda hasta llegar a un ventanal cerrado.

(Frontal, Traveling de la
cámara siguiendo la cigarra)

PLANO 3

Cuando se detiene, los dos marcos de la ventana son abiertos por una sirvienta.

(Picado primer plano de la
ventana y la cigarra posada en
el marco)

INT SALA HACIENDA NOCHE

PLANO 4

Se muestra un ventanal con acabados y grabados en madera colgando finas cortinas que se mecen suavemente dentro de una inmensa habitación, que lentamente pierden detalle por la oscuridad que llega al caer la noche y se ve el revoloteo de la cigarra afuera de la hacienda mostrando la luna en todo su esplendor.

(Contraplano de la escena
anterior, Contrapicado, plano
general)

PLANO 5

Una de las sirvientas enciende la vela que está sobre la mesa. Las luces del cuarto se empiezan a iluminar y las texturas del lugar sobresalen. Se nota claramente la diferenciación entre los niños y la sirvienta con relación a la sala, ya que las texturas de los mismos son más brillantes y limpias.

(Frontal, primerísimo primer plano, manos de la sirvienta)

PLANO 6

El plano anterior se abre, y permite ver la mesa y la taza. Dos niños jugueteando alrededor de la habitación (sonido hablando y riendo). La sirvienta empieza a prender velas en la habitación

(Ángulo 3/4, Picado, Plano general)

PLANO 7

Dentro de la habitación hay una pequeña mesa y un portavasos blanco tejido a mano. Detrás de ellos se ve la ventana y la luna en la parte izquierda del plano, y luego, cómo ellos se ven más claros conforme las luces de vela se van prendiendo desde la derecha (afuera del cuadro) y una vez iluminado tenuemente, una mano arrugada (la de una de las dos sirvientas) coloca una taza de chocolate caliente sobre la mesa.

(Picado, primer plano de portavasos, desenfoque del fondo)

PLANO 8

Entra un hombre mayor a la habitación con un gran estruendo. Su nombre es MILSIADES, tiene 65 AÑOS, piel trigeña y bajo de estatura. Su rostro es arrugado, sus ojos rasgados, tiene una barba larga, puntuda y descuidada. Lleva las uñas un poco largas y carga en su carriel. Amable, cálido, reflexivo, liberal a morir, no cree en el dios de la iglesia, considera esta una gran farsa, así mismo detesta la política tradicional de los conservadores, no tiene hijos, ni esposa, va de pueblo en pueblo contando historias.

PLANO 9

Los niños se sorprenden y sonríen por la llegada de MILSIADES. Luego se sientan en la alfombra rápidamente. Ellos son dos de edades entre los 5 y los 8 años.

(Picado, plano general, vista de los personajes de costado)

PLANO 10

MILSIADES avanza por la habitación y se sienta en la silla que tenían preparada las sirvientas para él.

(Frontal, Plano general, cámara estática)

PLANO 11

La luz de estas últimas velas permite ver el rostro del hombre que empieza a contar la historia. Su voz es grave.

(Perfil, primer plano de cara
y las expresiones de
MILSIADES)

MILSIADES

Ahora... Viajaremos a un lugar muy bonito, donde los animales fieros y nobles, sin importar los colores de sus pieles ni de sus ojos, viven en armonía...

PLANO 12

Los niños se miran el uno al otro asombrados y expectantes a lo que MILSIADES les cuenta.

(Frontal, Primer plano de los
dos niños)

PLANO 13

El viejo MILSIADES toma chocolate, abre ampliamente sus ojos. Tiene un gesto amable y bondadoso. Sigue contando la historia.

(Frontal, primer plano)

MILSIADES

Toman los frutos de los arboles sin permisos, no existen cercas... nadie sirve a nadie nada más que por amor...

PLANO 14

Los niños lo observan. Desde el fondo del cuadro se ve una sombra de una persona que observa lo que sucede.

(Plano general, frontal al
hombre que observa de reojo.)

MILSIADES

A este lugar querían llegar la niña JUANA y el joven ABEL, pero para lograrlo tendrían que luchar mucho, en este mundo que es un valle de lágrimas.

PLANO 15

Nuevamente miran las expresiones de MILSIADES, viendo como toma un sorbo de chocolate mientras sigue contando la historia.

(frontal, primer plano de la
cara y expresiones de
MILSLADES)

MILSLADES
y esta es una historia de amor que
comienza así...

EXT CAMPO NOCHE

PLANO 16

Muchedumbre solamente vislumbrada por las antorchas en la
oscura noche se aproxima a la cámara. Ellos se aproximan
progresivamente entrando de izquierda a derecha y siguiendo
a alguien.

(Picado, plano panorámico de
montañas y campo donde una
muchedumbre carga antorchas)

PLANO 17

Hombre respirando jadeantemente abriendo ampliamente sus
ojos y expresando angustia. La única luz que lo ilumina es
la de la luna, pero tiene sombras en impresas en su piel de
hojas o trigo (no es muy claro todavía).

(Frontal, primer plano)

PLANO 18

El plano se abre y vemos como este hombre cae por el
agotamiento y se desploma junto con el costal que lleva en
su espalda. Este hombre es Abel, joven campesino
veinteañero, de mestizo de mediana estatura y cabello es
abundante. Su personalidad es sencilla, humilde, hombre
piadoso y apolítico, trabajador incansable, músculos
definidos e hijo de una costurera y un Peón. En sus manos
fuertes que carga en su espalda un pesado costal. Lo
acompañan sonidos de cigarras a su alrededor.

ABEL

Juana, vamos a ser libres.
(perfil, Plano general,
traveling horizontal siguiendo
a ABEL)

PLANO 19

Se funde la imagen a negro lentamente y cuando hay un
silencio absoluto acompañado de la oscuridad, se escucha la
suave voz de una chica.

(fundido a negro)

INT COMEDOR NOCHE

PLANO 20

Nuevamente la hacienda donde MILSIADES cuenta la historia.
Casa de DOÑA CARMENZA y AGUSTÍN.

AGUSTÍN es un hombre blanco, alto, de 45 años que usa un bigote delgado, tiene barriga y su ropa es impecable. Le gusta rezar el rosario, es muy conservador y perfeccionista, tiene una voz gruesa y aplomada, no tiene hijos pero se quiere cazar con JUANA. Es poco gracioso, simple y agresivo, se siente seguro cuando esta con su escopeta.

CARMENZA es Blanca, bajita y rechoncha, se peina cuidadosamente, y su ropa es limpia y fina, aunque es anciana, es una mujer vigorosa que habla fuerte, le gustan los dulces y es cariñosa con sus nietos al igual que con los hijos de las empleadas. Es noble, considerada, tuvo cinco hijos y es viuda, el único que esta con ella es AGUSTIN, al cual le tiene lastima, pues sabe que es un fracasado en los negocios, en la política y con las mujeres.

(Plano general, frontal.)

PLANO 21

Son las 6:00 de la tarde, AGUSTIN, está sentado en el comedor comiendo junto a su madre, DOÑA CARMENZA, quien lo acompaña (a pesar de que la mesa es bastante larga, ella está sentada cerca a él). Ellos están en una habitación elegante con muchos adornos, y hay una empleada en la cocina. Se escuchan sonidos de campo, como insectos y el viento, y también sonidos provenientes de la cocina, como cucharas y platos.

(plano general, picado)

PLANO 22

En este plano se muestran los objetos que hay en el comedor, como tenedores, platos, servilletas, arepa, jugo y huevos cocinados.

(picado de la mesa con la mano
de AGUSTÍN)

DOÑA CARMENZA

Debemos de apurarnos... hay una
trocha que no me gusta pasar de
noche.

PLANO 23

Se muestra de cerca la cara de AGUSTÍN, quien le contesta a su madre con firmeza.

(Frontal, primer plano de
AGUSTÍN)

AGUSTÍN
Vamos en caballos briosos...

PLANO 24

Doña Carmenza hablando sin dejar de mirar su plato la cámara está ubicada como una subjetiva de Agustín (cómo si la cámara fuera Agustín quien mira a Carmenza).

(Frontal, Primer plano de
Carmenza. El movimiento de la
cámara se puede interpretar
como la subjetiva de AGUSTÍN)

DOÑA CARMENZA
Yo prefiero ir a pie.

PLANO 25

AGUSTÍN contesta fuertemente a su madre. Se observa cómo él empuña su mano y la mira con enojo.

(Picado, primer plano. Primer
plano de AGUSTÍN de espaldas
3/4)

AGUSTÍN
Como quieras, debemos llevar alguna
de las sirvientas para que nos
carguen el agua y las antorchas.

PLANO 26

Desde otra perspectiva se muestra la habitación mientras Carmenza dice su dialogo. El tono de su voz es calmado. En el plano se logran ver los elementos del lugar.

(Primer plano, 3/4 de
CARMENZA)

DOÑA CARMENZA
Usted es hombre y puede cargar el
agua, dejémoslas descansar, hoy es
sábado...

PLANO 27

Se hace un acercamiento a los ojos y el seño fruncido de Agustín mientras que se ve como sus expresiones faciales se tensionan. Agustín sube la voz y se nota algo molesto. Hay silencio y sólo se escucha lo que dice.

(Primerísimo primer plano de
los ojos de AGUSTÍN)

AGUSTÍN
Son sirvientas mamá... solo eso.

PLANO 28

Carmenza nota el enojo de Agustín acerca su mano al rostro de él e intenta tranquilizarlo hablándole.
(Picado, plano general)

DOÑA CARMENZA
No quiero discutir, sólo quiero verte feliz y que puedas pedir la mano de JUANA como lo hacen los caballeros más nobles.

PLANO 29

Agustín justo antes de que le digan la última palabra se levanta (fuera de cuadro, lo notamos por la expresión de su madre Carmenza, la mano que es alejada y el ruido que hace la silla cuando él se levanta)
(Frontal, primer plano de la mano se AGUSTÍN apartando la de su madre)

PLANO 30

Toma su escopeta con la mano derecha. La escopeta está colgada en una pared cerca a la salida de la casa y perpendicular a la cocina (la sala, la salida y la cocina están cerca)
(Picado, plano general)

PLANO 31

Toma la escopeta con ambos brazos y está listo para salir, con una cara agresiva e impaciente.
(frontal, Plano medio a AGUSTÍN)

EXT HACIENDA NOCHE

PLANO 32

DOÑA CARMENZA y AGUSTIN salen por la puerta principal de la casa, y están listos para salir por el portón que da al pueblo.
(Plano general, Frontal)

PLANO 33

Detrás de ellos viene una sirvienta que se acerca agitada y entrega la pesada mícura con agua a AGUSTIN. Luego ella le pregunta a CARMENZA.

(Picado, plano general)

SIRVIENTA

¿Qué me decía CARMENZA?

PLANO 34

AGUSTÍN recibe la Mícura de mala gana. CARMENZA responde de manera gentil la pregunta de la sirvienta. Tiene una sonrisa en su cara y expresa tranquilidad en su voz.

(Picado, plano general)

DOÑA CARMENZA

Dígale a MILSIADES que se quede con los niños que nosotros ya volvemos.

PLANO 35

La sirvienta entra a la casa fuera de plano, AGUSTIN baja la mícura al piso con su mano derecha algo angustiado, le habla de manera seria y fuerte a su madre.

(Frontal, Primer plano de AGUSTÍN)

AGUSTÍN

No deberías de llamar a ese viejo de mierda a contarles cuentos a los niños, ¿no entiendes que es ateo?

PLANO 36

CARMENZA Titubeante le contesta. Intenta convencerlo de cambiar de opinión.

(Frontal, Primer plano de CARMENZA)

DOÑA CARMENZA

Que tiene de malo que le cuente cosas bonitas a los niños, yo he escuchado los cuentos...a mí me encantan...

PLANO 37

AGUSTÍN se voltéa y mira de frente a su madre, le habla con un fuerte tono. Levanta su mano apuntandola en forma de amenaza, pensando que así puede advertirla de lo que él piensa que es "incorrecto". Se observa en su mirada que intenta contener la rabia (expresado a través de su seño

fruncido y ojos muy abiertos y viciosos). El color de su piel se oscurece por la sombra que crea el inclinar la cabeza hacia su madre, ellos dos están muy cerca y genera tensión.

Él empieza a decir su diálogo hasta cuando dice "la virgen y nada más..." donde la imagen se funde a negro.

(Contrapicado, Primer plano de AGUSTÍN)

AGUSTÍN

Pues que a los niños hay que hablarles de la verdad, de cómo es el mundo real, de que solo existe dios y la virgen y nada más, de que hay que conservar las buenas costumbres y no dejarse contaminar por discursos de la chusma, para mí que ese viejo trae por dentro su bandera roja.

PLANO 38

CARMENZA toma la mano de su hijo e intenta calmarlo con rapidez. Luego abre el portón y una vez el crujir del metal se escucha, AGUSTIN se apresura a salir antes de ella, y finalmente Ambos se marchan. En todo este proceso, ella calma a su hijo hablándole.

(Frontal, plano general, AGUSTIN está en la zona izquierda del encuadre, mientras que CARMENZA y el portón, en la derecha)

DOÑA CARMENZA

Hijo estás ansioso, mejor vamos, JUANA te debe de estar esperando, al igual que su padre.

PLANO 39

AGUSTÍN se inclina para recoger la mícura. se ven a los personajes salir del cuadro.

(Contrapicado, primerísimo primer plano de la Mícura)

EXT CAMPO ANOCHECIENDO

Esta escena es una transición del viaje de AGUSTÍN y su madre de la hacienda a la de JUANA donde se aprecian los elementos de la naturaleza en el campo. Hay muchos árboles, una enorme luna llena que da luz a las plantas, y se ve como

revolotean un grupo de 3 cigarras que brillan y dejan ligeras partículas de luz al revolotear sus pequeñas alas. Los sonidos del viento, y cigarras se escuchan mientras que una hermosa canción de fondo armoniza con el ambiente entremezclándose y formando una composición homogénea (está música debe ser suave, acústica, que sea alusiva de la región y de la época).

PLANO 40

La noche está completamente iluminado por la luna y las cigarras que revolotean. Empieza a aparecer la cara de MILSIADES flotando en el cielo narrando el proceso de la historia.

(Contrapicado, primer plano luna y MILSIADES. Zoom In a la luna)

MILSIADES

El camino no sería fácil, y tendrían que enfrentarse más de una desventura.

PLANO 41

AGUSTÍN y su madre caminan en un frondoso bosque donde a lo lejos ven antorchas encendidas y una muchedumbre, lugar donde estaban buscando a ABEL.

(Picado, panorámica)

PLANO 42

AGUSTÍN y su madre caminan en medio de la noche iluminados por un candelabro que lleva DOÑA CARMENZA. Él se nota apurado y ansioso. Se pueden escuchar sonidos de viento, sonido de insectos y naturaleza. Pisadas.

(Frontal, primer plano a AGUSTÍN. Traveling out siguiendo a los personajes.)

PLANO 43

Finalmente se acercan a la hacienda donde vive la Joven JUANA. Se observa cómo se dirigen hacia ella, y los vastos campos que la rodean.

(Panorámica, picado)

EXT HACIENDA ANOCHECIENDO

PLANO 44

AGUSTIN y su madre llegan hasta una hacienda no tan lujosa como la de ellos, se paran frente a la entrada, no se escucha un ruido, ha caído la oscuridad y solo hay un par de luces lámparas prendidas al costado de la puerta . Agustín llama a la joven JUANA.

(Frontal, plano general)

AGUSTÍN

Gritando: JUANA!

PLANO 45

Al escuchar el grito de AGUSTÍN, el perro de la hacienda de la joven JUANA empieza a ladrar fuertemente

(contrapicado, primer plano)

AGUSTÍN

Gritando: JUANAAAA!

PLANO 46

AGUSTIN comienza a inquietarse y da un fuerte grito que rompe el silencio. Tiene la mirada fija a la cámara. Levanta la mano y cierra el puño para tocar la puerta.

(Frontal, primer plano)

AGUSTÍN

Gritando: JUANAAAA!

PLANO 47

Toca fuerte y repetidamente la puerta. Está muy impaciente.

(frontal, primer plano de la mano)

PLANO 48

La puerta se abre lentamente. Está entre abierta, y desde un pequeño espacio sirvienta menuda de cabellera muy larga y rasgos indígenas asoma la cabeza lentamente.

(frontal, primer plano)

PLANO 49

Su expresión es de asombro y miedo al verlo (abre la puerta desprevenida sin ningún gesto que se sobresalte hasta que ve a AGUSTIN, que luego de esto abre los ojos, e inmediatamente baja la cabeza y se encoje de hombros.. luego intenta verlo pero sin sostener por mucho tiempo la mirada.

(Frontal, Primer plano de la sirvienta (la única luz que hay es la que está afuera, desde adentro de la casa está totalmente oscuro)

PLANO 50

La sirvienta enciende una vela que está ubicada debajo de sus hombros, su rostro se ilumina. Seguido a esto ella habla muy despacio explicándole a AGUSTIN. Justo antes de decir "si no se casaba con usted", rápidamente baja la mirada y cierra la puerta.
(Frontal, plano General)

SIRVIENTA

La niña JUANA desapareció, me dijo que jamás volvería por estos campos por que su papá le iba a pegar si no se casaba con usted.

PLANO 51

Se cierra rápidamente la puerta en frente de la Cara de AGUSTIN. Suena un fuerte estruendo al cerrarse.
(Frontal, Primer plano puerta)

PLANO 52

Por lo dicho por la sirvienta, AGUSTIN tiene una expresión de confusión, abriendo la boca y dejando ver los dientes inferiores mientras que se elevan ambas ceja con expresión de admiración. Luego, voltea su cabeza hacia atrás para cruzar miradas con su madre que está a menos de un metro de él. Luego de dos segundos de mirar a su madre, rápidamente intenta decir "Juana", pero las palabras no salen de su boca. En esta escena se pretende mostrar el conflicto de la historia, y en este plano empieza a crearse el detonante dado por plano se pretende mostrar el conflicto de la historia.

(Frontal. Se ve en primer plano a AGUSTIN)

EXT CARRETERA NOCHE

PLANO 53

En un camino empedrado frente a el riel del tren, ABEL está todavía agotado ya se ha escapado de la muchedumbre que lo perseguía. Él todavía sigue jadeante, mirando para todas partes a ver si aún lo siguen.

(Frontal, plano general)

PLANO 54

ABEL sigue jadeante, baja el costal pesado que carga en su espalda y lo abre. Este movimiento está fuera del encuadre, pero si se ve como lo baja y mueve sus manos para abrirlo.
(Picado, primer plano, cara de ABEL)

PLANO 55

ABEL sigue jadeante, baja el costal pesado que carga en su espalda y lo abre. Este movimiento está fuera del encuadre, pero si se ve como lo baja y mueve sus manos para abrirlo.
(Perfil, plano americano)

PLANO 56

Del costal sale JUANA, una hermosa y joven mujer que abraza a ABEL fuertemente. Ella tiene 18 años, es mestiza de ojos castaños, piel tersa y sana, su cabello llega a la cintura envuelto en dos trenzas. Es de baja estatura, usa vestidos largos hasta la canilla. Es tímida, no habla mucho, cree en dios pero no en la política, su padre es un terrateniente cruel y despiadado, ama a ABEL.
(Cenital, Plano general)

PLANO 57

Un fuerte viento llega mientras que ambos se abrazan, ABEL cierra fuertemente los ojos y sonríe. El abrazo rodea completamente a JUANA. Luego de esto, suenan las cigarras e insectos voladores que brillan dejando luces destellantes. Nuevamente suena una música (cómo en la escena 6)
(Frontal, plano general)

PLANO 58

Ellos se abrazan y besan.
(Primer plano de ambos, frontal)

EXT CAMPO NOCHE

PLANO 59

AGUSTIN llora en la oscuridad mientras camina a su hacienda, DOÑA CARMENZA sostiene una lámpara. Ella prefiere estar en silencio 2 metros atrás de él.
(Frontal, Primer plano AGUSTIN, en segundo plano CARMENZA,

tercero el fondo, casi
completamente oscuro)

PLANO 60

ÉL sostiene fuertemente su escopeta al pecho.
(Primerísimo primer plano del
pecho)

PLANO 61

Los ojos de AGUSTIN se cierran... y frunce fuertemente el
seño. Grita y sale corriendo en dirección a la hacienda (de
derecha a izquierda).
(Frontal, primer plano)

INT HACIENDA SALA NOCHE

PLANO 62

MILSIADDES está en su silla frente a los dos niños que están
felices escuchando la historia y tomando chocolate mientras
son iluminados por los insectos que revolotean en la sala.
Las dos sirvientas y sus hijos (dos) que están más alejados
también escuchan la historia desde la cocina.
(Contrapicado, Plano general,
ligero traveling in.)

PLANO 63

MILSIADDES termina de contar su historia, la que empezó al
comienzo de esta. Se nota feliz y radiante, tiene una suave
sonrisa y sus ojos abiertos. Mueve sus brazos y los
despliega a lo ancho.
(Frontal, primer plano, ligero
traveling in.)

MILSIADDES

Y el joven enamorado bajó su costal
y lentamente observo cómo se iban
asomando el hermoso cabello
lacio de la niña JUANA.

MILSIADDES toma el chocolate que está en la mesa, el tiempo
se hace lento. Lleva la tasa hasta su boca hasta que termina
de hablar y un fundido a negro oscurece el plano hasta que
luego de unos 3 segundos se escucha un estruendoso disparo.
Otros 4 segundos de silencio donde el espectador solo ve
negro y no escucha nada.

MILSIADES
 hasta ver sus ojos rasgados,
 profundos, ancestrales, y entonces
 la besó y fueron felices por
 siempre.

PLANO 64

Se estrecha en el pecho del viejo, las cigarras invaden el lugar zumbando de manera apacible. Hay un contra luz que solo deja ver su silueta pero cuando pasan unas cuantas cigarras podemos ver que MILSIADES sostiene fuertemente su pecho con sus manos.

(Frontal, Primer plano de
 MILSIADES sentado.)

PLANO 65

La tasa del chocolate cae y se esparce por el suelo mezclándose con la sangre. Hay un completo silencio.

(frontal, primer plano de la
 taza.)

PLANO 66

Se ve como AGUSTÍN sostiene el arma con una mirada enloquecida. Se hace fade out.. y se termina la escena.

(Frontal, primer plano de
 escopeta de frente.)

EXT ORILLAS DEL RIO AMANECIENDO

PLANO 67

Muchas plantas y maleza llegan a la altura del pecho de AGUSTIN mientras contempla de frente un lago apacible. Lo vemos solo de espalda, parado sosteniendo el cinturón de la escopeta con sus manos y acompañado por el zumbido de las cigarras, junto al canto de los sapos y los grillos.

(Frontal, plano general)

PLANO 68

Sus ojos escurren gotas. Baja una lagrima larga por su mejilla. Su respiración es jadeante.

(frontal, primer plano, tilt
 down.)

PLANO 69

En las copas de los árboles que rodean el lugar, aparecen luces de manera intermitente.

(Contrapicado, Plano general
de los arboles y cigarras. No
aparece AGUSTIN.)

PLANO 70

Llega MILSIADES que aparece desde lo profundo de la
oscuridad, detrás de AGUSTIN. El viejo está de espaldas al
rio y frente a él. Pone su mano en su hombro de AGUSTIN. Sus
ropas están limpias como si nada hubiera pasado. Un aura de
color blanco lo rodea.

(Frontal, Primer plano,
(ligero Tilt up)

PLANO 71

Tiene una cara amigable y mira a AGUSTIN con una sonrisa. La
expresión de AGUSTIN es de terror.

(Contrapicado, Primer plano a
MILSIADES.)

PLANO 72

MILSIADES comienza a hablar. Su voz es calmada.

MILSIADES
El amor no existe, el amor hay que
inventarlo...

(3/4, Primer plano a
MILSIADES.)

PLANO 73

El viejo camina hacia el rio, las aguas se comienzan a
mover y del fondo brota una luz que aclara toda la
orilla, lentamente se va sumergiendo.

(Frontal, plano medio. La
cámara sigue el movimiento de
MILSIADES)

PLANO 74

Las aguas del rio vuelven a quedar apacibles, la hermosa luz
prodigiosa desaparece.

(Picado, Primer plano de las
aguas.)

PLANO 75

MILSIADES se sumerge junto a una sirena que del río y se
pierden en el agua.

(picado, plano general.)

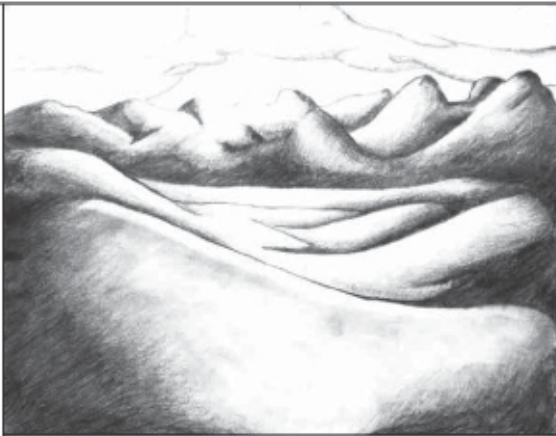
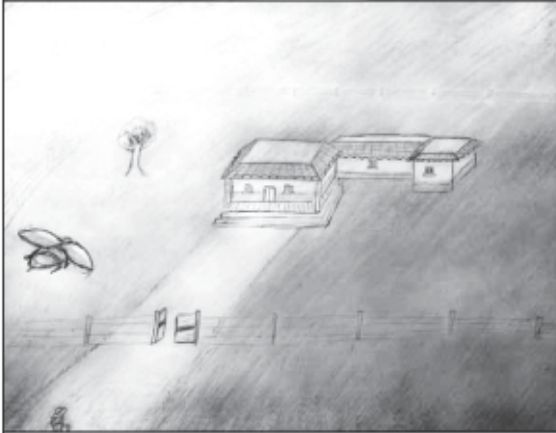
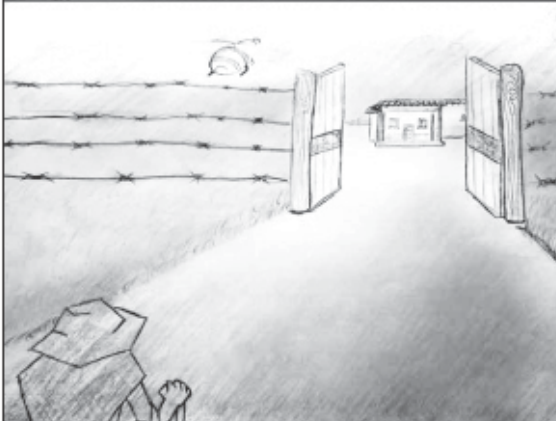
FIN

Anexo D. Story Board “El viaje de la Cigarra”.

EL VIAJE DE LA CIGARRA
STORYBOARD

Hoja 1

ESCENA 1

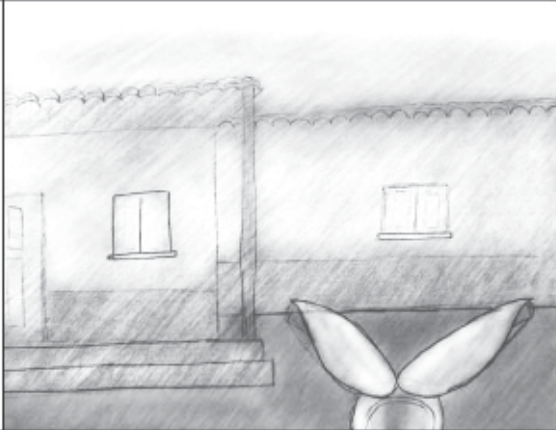
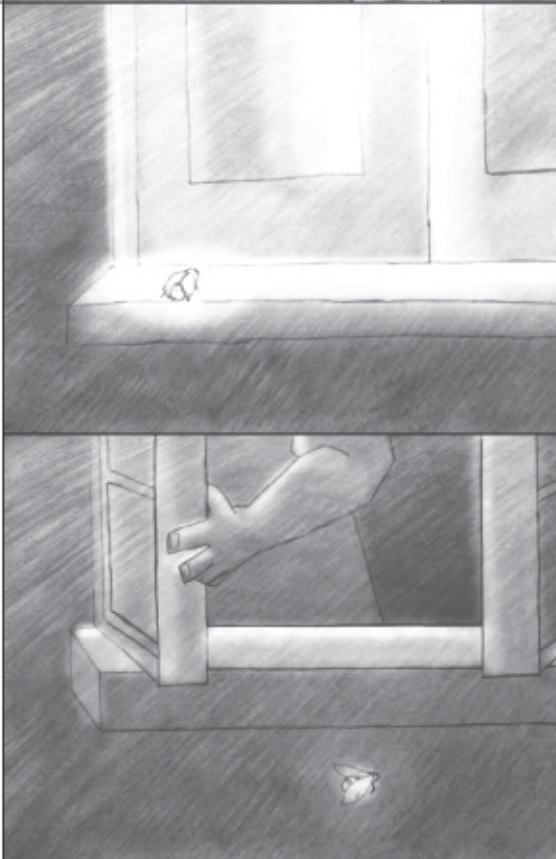
<p>Plano: 1</p>		
		<p>Acción: 6:00 de la tarde viajando desde el cielo despejado donde se alcanza a ver el atardecer y unas cuantas nubes.</p> <p>Conforme avanza el viaje, se hace un picado mostrando árboles.</p> <p>Se logra ver un pueblo, donde se alcanza a ver una finca a lo lejos.</p>
		<p>Cámara: Panorámica Traveling desplazándose por el exterior de la locación balanceándose</p> <p>Audio: Viento, sonido de velocidad.</p> <p>Tiempo: 10 seg</p>

EL VIAJE DE LA CIGARRA

STORYBOARD

Hoja 2

ESCENA 1

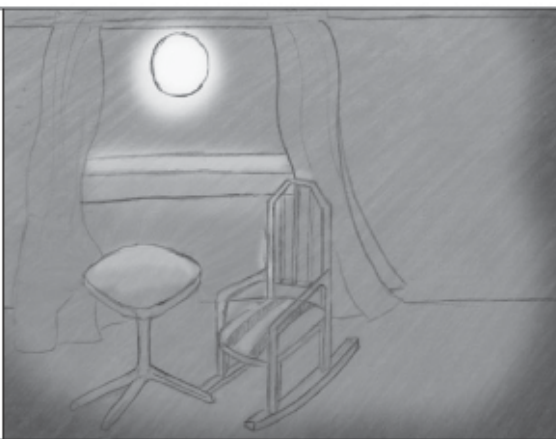


<p>Plano: 2</p>		<p>Acción: La cámara se abre para dejar que una cigarra entre en el cuadro. En su vuelo, se muestran jardines y caminos empedrados de una hacienda hasta llegar a la ventana.</p> <p>Cámara: Picado, Traveling de la cámara siguiendo la luciérnaga.</p> <p>Audio: Se escucha el ruido de este insecto en todo momento.</p> <p>Tiempo: 4 seg</p>
<p>Plano: 3</p>		<p>Acción: Cuando se detiene, los dos marcos de la ventana son abiertos por una sirvienta.</p> <p>Cámara: Picado primer plano de la ventana y la cigarra posada en el marco. Traveling de izquierda a derecha</p> <p>Audio: aleteo de cigarra mientras esta posada en el marco. Rechinar de la ventana mientras se abre.</p> <p>Tiempo: 8 seg</p>

EL VIAJE DE LA CIGARRA

STORYBOARD

Hoja 3

ESCENA 2

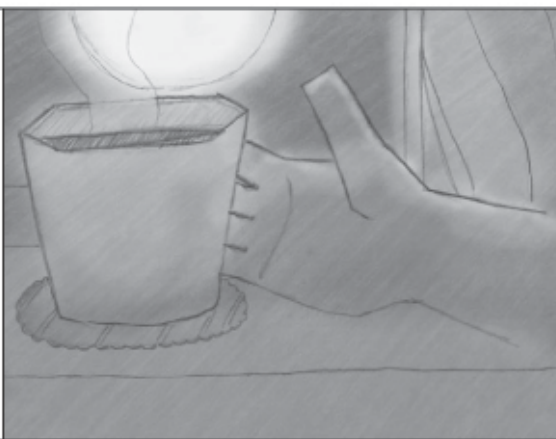

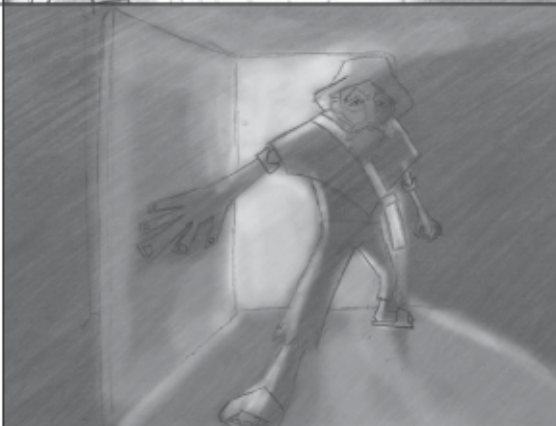
<p>Plano: 4</p>		<p>Acción: Se muestra un ventanal con acabados y grabados en madera colgando finas cortinas que se mecen suavemente dentro de una inmensa habitación, que lentamente pierden detalle por la oscuridad que llega al caer la noche y se ve el revoloteo de la cigarra afuera de la hacienda mostrando la luna en todo su esplendor.</p> <p>Cámara: (Contraplano de la escena anterior) Picado, plano general.</p> <p>Audio: viento, sonido de vuelo de cigarra.</p> <p>Tiempo: 6 seg</p>
<p>Plano: 5</p>		<p>Acción: Una de las sirvientas enciende la vela que está sobre la mesa.</p> <p>Cámara: Frontal, primerísimo primer plano, manos de la sirvienta.</p> <p>Audio: Encender velas.</p> <p>Tiempo: 4 seg</p>
<p>Plano: 6</p>		<p>Acción: Se observa niños jugando mientras una sirvienta alumbra la habitación con velas, y la otra pone una taza de chocolate en la mesa.</p> <p>Cámara: Picado, plano general de la habitación.</p> <p>Audio: Voces de niños jugando. Sonido de cigarra.</p> <p>Tiempo: 4 seg</p>

EL VIAJE DE LA CIGARRA

STORYBOARD

Hoja. 4

ESCENA 2




<p>Plano: 7</p>		<p>Acción: Se ve la ventana y la luna en la parte izquierda del plano, y luego, una mano arrugada (la de una sirvienta) coloca una taza de chocolate caliente sobre la mesa.</p> <p>Cámara: Frontal, primer plano de la mano y la taza.</p> <p>Audio: Sonido de cigarras, golpe suave de la taza con la madera.</p> <p>Tiempo: 3 seg</p>
<p>Plano: 8</p>		<p>Acción: La puerta es rápidamente abierta por MILSIADES quien entra imponente a la habitación, hace un gran estruendo para que todos puedan oírlo.</p> <p>Cámara: Plano general, frontal.</p> <p>Audio: Estruendo de puerta.</p> <p>Tiempo: 5 seg</p>
<p>Plano: 9</p>		<p>Acción: Los niños se sorprenden y alegran por la llegada de MILSIADES. Luego se sientan en la alfombra rápidamente. Ellos son dos de edades entre los 5 y los 8 años.</p> <p>Cámara: Picado, plano general de la habitación. Primer plano de la niña.</p> <p>Audio: Voces de niños jugando. Sonido de cigarra.</p> <p>Tiempo: 4 seg</p>

EL VIAJE DE LA CIGARRA

STORYBOARD

Hoja 5

ESCENA 2


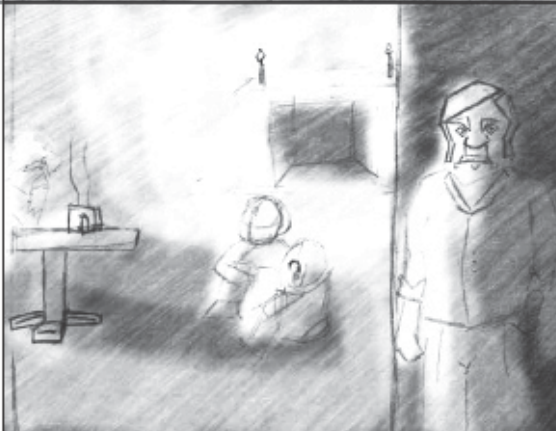

<p>Plano: 10</p>		<p>Acción: MILSIANES avanza por la habitación y se sienta en la silla que tenían preparada las sirvientas para él.</p> <p>Cámara: Frontal, plano general, cámara estática.</p> <p>Audio: Sonido de cigarras, golpe suave de la taza con la madera.</p> <p>Tiempo: 6 seg</p>
<p>Plano: 11</p>		<p>Acción: MILSIANES empieza a contar la historia, todo está en silencio y expectantemente se le escucha.</p> <p>Cámara: Primer plano, lateral de MILSIANES.</p> <p>Audio: Diálogo 1 Ahora... Viajaremos a un lugar muy bonito, donde los animales fieros y nobles.</p> <p>Tiempo: 6 seg</p>
<p>Plano: 12</p>		<p>Acción: Los niños se miran el uno al otro estando expectantes a lo que MILSIANES les cuenta.</p> <p>Cámara: Ligero picado, Primer plano de los niños.</p> <p>Audio: Diálogo 2 sin importar los colores de sus pieles ni de sus ojos, viven en armonía...</p> <p>Tiempo: 7 seg</p>

EL VIAJE DE LA CIGARRA

STORYBOARD

Hoja 6

ESCENA 2



<p>Plano: 13</p>		<p>Acción: El viejo MILSIADES toma chocolate, abre ampliamente sus ojos. Tiene un gesto amable y bondadoso. Sigue contando la historia.</p> <p>Cámara: Frontal, primer plano.</p> <p>Audio: Diálogo 3 Toman los frutos de los árboles sin permisos, no existen cercas... nadie sirve a nadie nada más que por amor...</p> <p>Tiempo: 13 seg</p>
<p>Plano: 14</p>		<p>Acción: Agustín a fuera del cuarto mira lo que pasa.</p> <p>Cámara: Plano general, frontal.</p> <p>Audio: Diálogo 4 A este lugar querían llegar la niña JUANA y el joven ABEL, pero para lograrlo tendrían que luchar mucho, en este mundo que es un valle de lágrimas.</p> <p>Tiempo: 16 seg</p>
<p>Plano: 15</p>		<p>Acción: Nuevamente miran las expresiones de MILSIADES, viendo como mueve sus labios al contar la historia</p> <p>Cámara: Picado, primer plano de MILSIADES.</p> <p>Audio: Diálogo 5 y esta es una historia de amor que comienza así...</p> <p>Tiempo: 9 seg</p>

EL VIAJE DE LA CIGARRA

STORYBOARD

Hoja 7

ESCENA 3

<p>Plano: 16</p>		<p>Acción: Muchedumbre solamente vislumbrada por las antorchas en la oscura noche se aproxima a la cámara haciendo gran ruido. Ellos se aproximan progresivamente entrando de izquierda a derecha y siguiendo a alguien.</p> <p>Cámara: Picado, Plano general</p> <p>Audio: Muchedumbre enojada</p> <p>Tiempo: 6 seg</p>
<p>Plano: 17</p>		<p>Acción: Hombre respirando jadeantemente abriendo sus ojos ampliamente expresando angustia.</p> <p>Cámara: Primer plano, frontal.</p> <p>Audio: Jadeo de Abel</p> <p>Tiempo: 4 seg</p>

EL VIAJE DE LA CIGARRA STORYBOARD

Hoja 8

ESCENA 3

Plano:
18



Acción:

El plano se abre y vemos claramente a este hombre, quien se cae por el agotamiento y se desploma junto con el costal que lleva en su espalda. cae fuertemente contra el suelo.

Haciendo un acercamiento al costal vemos que hay movimiento y una silueta humana en él, lleva dentro de él una persona escondida.

Cámara:

Frontal, plano general.

Audio:

sonidos de cigarras se escuchan a su alrededor. Sonido de caída. Sonido de movimiento dentro del costal.


Tiempo: 8 seg

EL VIAJE DE LA CIGARRA

STORYBOARD

Hoja 9

ESCENA 3

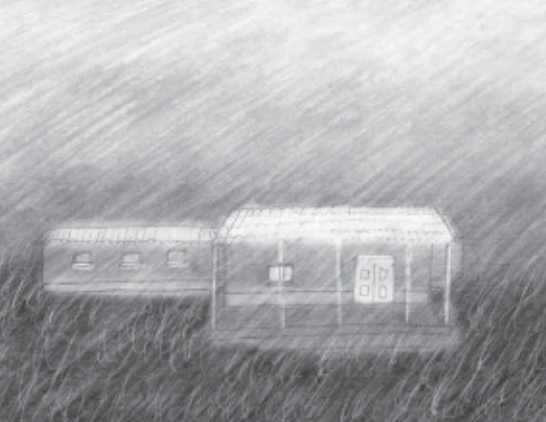
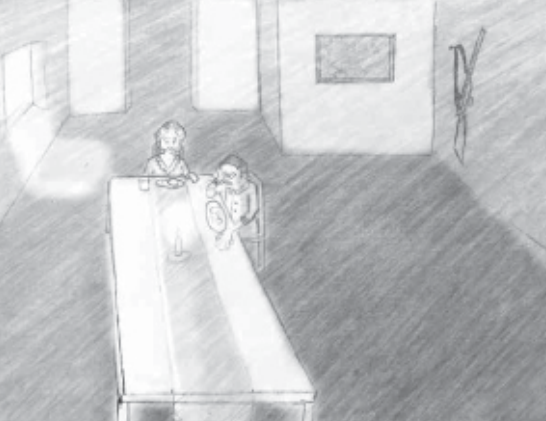
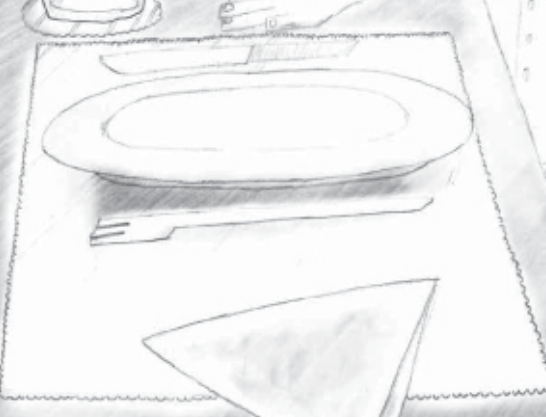
<p>Plano: 19</p>		<p>Acción: Se funde la imagen a negro lentamente y cuando hay un silencio absoluto acompañado de la oscuridad, se escucha la suave voz de una chica.</p> <p>Cámara: Frontal, plano general.</p> <p>Audio: Diálogo 6: "JUANA YA VAMOS A SER LIBRES".</p> <p>Tiempo: 14 seg (todo el plano 15)</p>
----------------------	--	--

EL VIAJE DE LA CIGARRA

STORYBOARD

Hoja 10

ESCENA 4




<p>Plano: 20</p>		<p>Acción: Nuevamente la hacienda donde MILIADES cuenta la historia. Casa de DOÑA CARMENZA y AGUSTIN.</p> <p>Cámara: frontal, plano general.</p> <p>Audio: Sonido de cigarras.</p> <p>Tiempo: 5 seg</p>
<p>Plano: 21</p>		<p>Acción: Son las 6:00 de la tarde, AGUSTIN sentado en el comedor comiendo junto a su madre, DOÑA CARMENZA, quien lo acompaña</p> <p>Cámara: Plano general, picado</p> <p>Audio: Se escuchan sonidos de campo, como insectos y el viento, y también sonidos provenientes de la cocina, como cucharas y platos.</p> <p>Tiempo: 4 seg</p>
<p>Plano: 22</p>		<p>Acción: En este plano se muestran los objetos que hay en el comedor, como tenedores, platos, servilletas, anepa, jugo y huevos cocinados.</p> <p>Cámara: Panorámica Traveling desplazándose por el exterior de la locación balanceándose (referencia "Free as a Bird" The Beatles)</p> <p>Audio: Diálogo 7 DOÑA CARMENZA: Debemos apurarnos, hay una trocha que no me gusta pasar de noche.</p> <p>Tiempo: 7 seg</p>

EL VIAJE DE LA CIGARRA

STORYBOARD

Hoja. 11

ESCENA 4


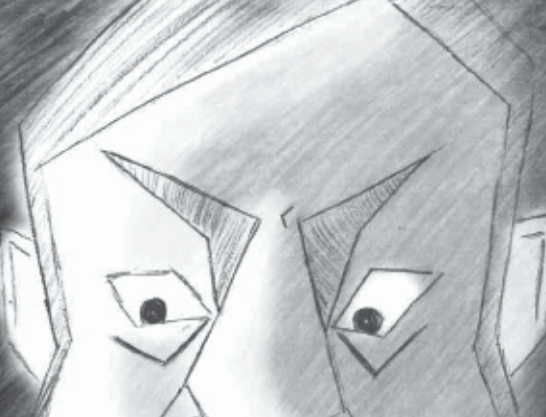
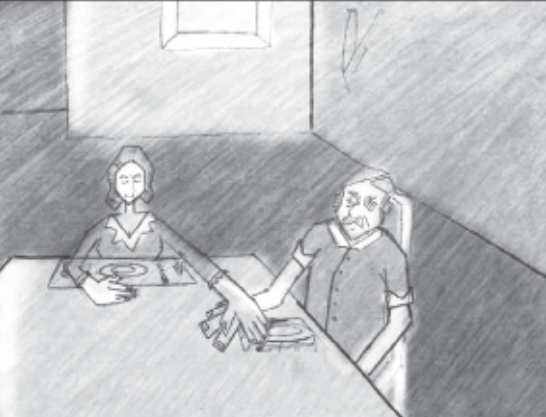
<p>Plano: 23</p>		<p>Acción: Se muestra de cerca la cara de AGUSTÍN, quien le contesta a su madre con firmeza.</p> <p>Cámara: Frontal, primer plano de AGUSTÍN</p> <p>Audio: Diálogo 8 AGUSTÍN: Vamos en caballos briosos...</p> <p>Tiempo: 3 seg</p>
<p>Plano: 24</p>		<p>Acción: Doña Carmenza hablando sin dejar de mirar su plato la cámara está ubicada como una subjetiva de Agustín (cómo si la cámara fuera Agustín quien mira a Carmenza).</p> <p>Cámara: Frontal, Primer plano de Carmenza. El movimiento de la cámara se puede interpretar como la subjetiva de AGUSTÍN</p> <p>Audio: Diálogo 9 DOÑA CARMENZA: Yo prefiero ir a pie.</p> <p>Tiempo: 6 seg</p>
<p>Plano: 25</p>		<p>Acción: AGUSTÍN contesta fuertemente a su madre. Se observa como él empuña su mano y la mira con enojo.</p> <p>Cámara: Picado, primer plano. Primer plano de AGUSTÍN de espaldas 3/4</p> <p>Audio: Diálogo 10 AGUSTÍN: Como quieras, debemos llevar alguna de las sirvientas para que nos carguen el agua y las antorchas.</p> <p>Tiempo: 4 seg</p>

EL VIAJE DE LA CIGARRA

STORYBOARD

Hoja. 12

ESCENA 4

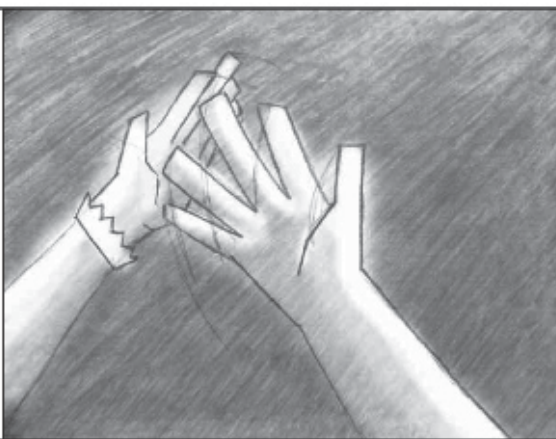


<p>Plano: 26</p>		<p>Acción: Ella le responde algo ofuscada. Ambos tienen un fuerte temperamento y habitual que discutan.</p> <p>Cámara: Primer plano, 3/4 de Carmenza.</p> <p>Audio: Diálogo 11 CARMENZA: Usted es hombre y puede cargar el agua, dejémoslas descansar; hoy es sábado...</p> <p>Tiempo: 7 seg</p>
<p>Plano: 27</p>		<p>Acción: Se hace un acercamiento a los ojos y el ceño fruncido de Agustín mientras que se ve como sus expresiones faciales se tensionan. Agustín sube la voz y se nota algo molesto. Hay silencio y sólo se escucha lo que dice.</p> <p>Cámara: Primerísimo primer plano de los ojos de AGUSTÍN</p> <p>Audio: Diálogo 12 AGUSTÍN: Son sirvientas mamá... sólo eso.</p> <p>Tiempo: 5 seg</p>
<p>Plano: 28</p>		<p>Acción: Carmenza nota el enojo de Agustín acerca su mano a la de él intentando tranquilizarlo.</p> <p>Cámara: Picado, plano general.</p> <p>Audio: Diálogo 13 DOÑA CARMENZA: No quiero discutir; sólo quiero verte feliz y que puedas pedir la mano de JUANA como lo hacen los caballeros más nobles</p> <p>Tiempo: 10 seg</p>

EL VIAJE DE LA CIGARRA

STORYBOARD

Hoja. 13

ESCENA 4




<p>Plano: 29</p>		<p>Acción: Agustín justo antes de que le digan la última palabra se levanta (fuera de cuadro, lo notamos por la expresión de su madre Cermenza, la mano que es alejada y el ruido que hace la silla cuando él se levanta)</p> <p>Cámara: Frontal, primer plano de la mano se AGUSTÍN apertando la de su madre</p> <p>Audio: Sonido de palmada.</p> <p>Tiempo: 3 seg</p>
<p>Plano: 30</p>		<p>Acción: Toma su escopeta con la mano derecha. La escopeta está colgada en una pared cerca a la salida de la casa y perpendicular a la cocina (la sala, la salida y la cocina están cerca)</p> <p>Cámara: Picado, plano general</p> <p>Audio: Desatrocando la escopeta.</p> <p>Tiempo: 4 seg</p>
<p>Plano: 31</p>		<p>Acción: Toma la escopeta con ambos brazos y está listo para salir; con una cara agresiva e impaciente. Finalmente se funde a negro.</p> <p>Cámara: frontal, Plano medio a AGUSTÍN</p> <p>Audio: ligero grunido de AGUSTÍN.</p> <p>Tiempo: 3 seg</p>

EL VIAJE DE LA CIGARRA

STORYBOARD

Hoja. 14

ESCENA 5




Plano: 32		<p>Acción: DOÑA CARMENZA y AGUSTIN sales por la puerta principal de la hacienda, y están listos para salir por el portón que da al pueblo.</p> <p>Cámara: Frontal, plano general.</p> <p>Audio: Sonido de rechinar de puerta.</p> <p>Tiempo: 4 seg</p>
Plano: 33		<p>Acción: Detrás de ellos viene una sirvienta que se acerca agitada y cansada y entrega la pesada mícuna con agua ha AGUSTIN.</p> <p>Cámara: Picado, plano general.</p> <p>Audio: Diálogo 14: SIRVIENTA: ¿Qué me decía misia CARMENZA?</p> <p>Tiempo: 5 seg</p>
Plano: 34		<p>Acción: AGUSTÍN recibe la Mucuna de mala gana. CARMENZA responde de manera gentil la pregunta de la sirvienta. Tiene una sonrisa en su cara y expresa tranquilidad en su voz.</p> <p>Cámara: Picado, plano general</p> <p>Audio: Diálogo 15 DOÑA CARMENZA: Díglele a MILSADES que se quede con los niños que nosotros ya volvemos.</p> <p>Tiempo: 6 seg</p>

EL VIAJE DE LA CIGARRA

STORYBOARD

Hoja 15

ESCENA 5



<p>Plano: 35</p>		<p>Acción: Conforme avanza el viaje, se hace un picado mostrando árboles.</p> <p>Cámara: Frontal, Primer plano de AGUSTÍN</p> <p>Audio: Diálogo 16 AGUSTÍN: No deberías de llamar a ese viejo de mierda a contarles cuentos a los niños, ¿no entiendes que es steco?</p> <p>Tiempo: 8 seg</p>
<p>Plano: 36</p>		<p>Acción: CARMENZA Titubeante le contesta. Intenta convencerlo de cambiar de opinión.</p> <p>Cámara: Frontal, primer plano de CARMENZA</p> <p>Audio: Diálogo 17 DOÑA CARMENZA: Que tiene de malo que le cuente cosas bonitas a los niños, yo he escuchado los cuentos... a mí me encantan...</p> <p>Tiempo: 8 seg</p>
<p>Plano: 37</p>		<p>Acción: AGUSTÍN se volteó y mira de frente a su madre, le habla con un fuerte tono. Levanta su mano apuntándole en forma de amenaza, pensando que así puede advertirla de lo que él piensa que es "incorrecto". Se observa en su mirada que intenta contener la rabia (expresado a través de su seño fruncido y ojos muy abiertos y vidriosos). El color de su piel se oscurece por la sombra que crea al inclinar la cabeza hacia su madre, ellos dos están muy cerca y genera tensión. Él empieza a decir su diálogo hasta cuando dice "la virgen y nada más..." donde la imagen se funde a negro.</p> <p>Cámara: Contrapicado, primer plano de AGUSTÍN</p> <p>Audio: Diálogo 18 AGUSTÍN: Pues que a los niños hay que hablarles de la verdad, de cómo es el mundo real, de que solo existe Dios y la virgen y nada más, de que hay que conservar las buenas costumbres y no dejarse contaminar por discursos de la chusma, pero mí que ese viejo trae por dentro su bandera roja.</p> <p>Tiempo: 13 seg</p>

EL VIAJE DE LA CIGARRA

STORYBOARD

Hoja 16

ESCENA 5

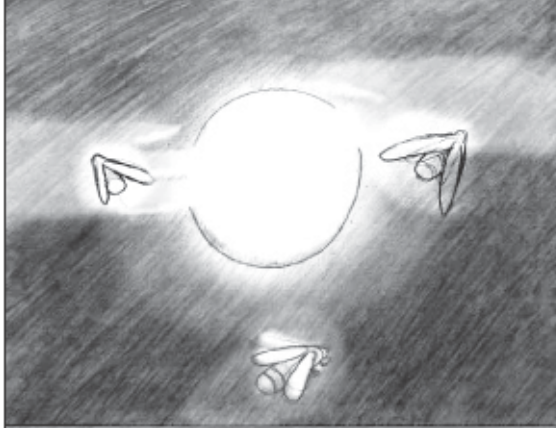
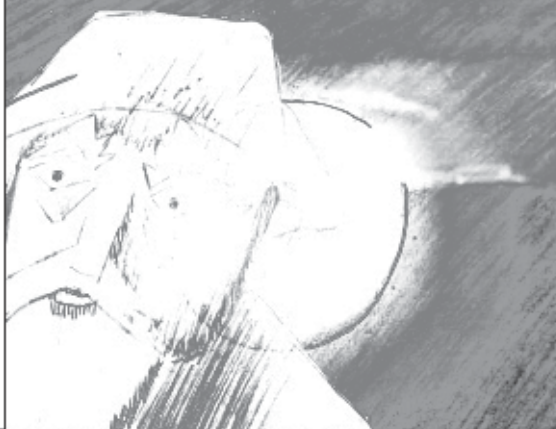
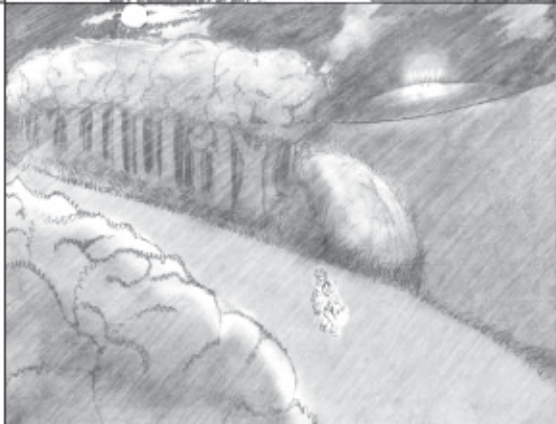
<p>Plano: 38</p>		<p>Acción: CARMENZA toma la mano de su hijo e intenta calmarlo con rapidez. Luego abre el portón y una vez el crujir del metal se escucha, AGUSTÍN se apresura a salir antes de ella, y finalmente ambos se marchan. En todo este proceso, ella calma a su hijo hablándole.</p> <p>Cámara: Frontal, plano general, AGUSTÍN está en la zona izquierda del encuadre, mientras que CARMENZA y el portón, en la derecha.</p> <p>Audio: Diálogo 17 DOÑA CARMENZA: Hijo estás ansioso, mejor vamos, JUANA te debe de estar esperando, al igual que su padre.</p> <p>Tiempo: 6 seg</p>
<p>Plano: 39</p>		<p>Acción: AGUSTÍN se inclina para recoger la mucara. se ven a los personajes salir del de la hacienda.</p> <p>Cámara: frontal, plano general.</p> <p>Audio: Sonido del agua moviéndose.</p> <p>Tiempo: 4 seg</p>

EL VIAJE DE LA CIGARRA

STORYBOARD

Hoja. 17

ESCENA 6

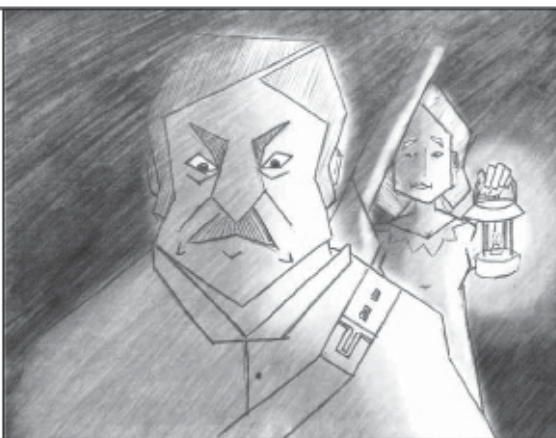
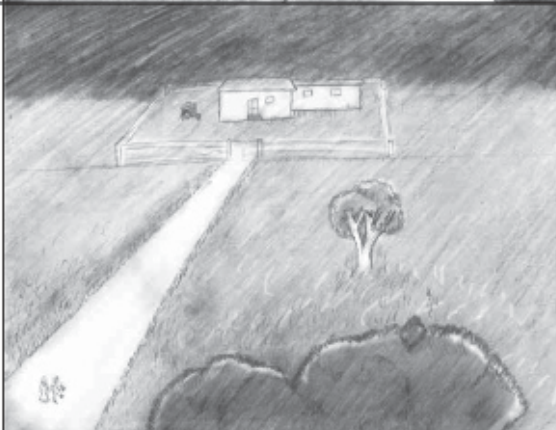
<p>Plano: 40</p>		<p>Acción: La noche está completamente iluminado por la luna y las cigarras que revolotean. Empieza a aparecer la cara de MILIADES flotando en el cielo narrando el proceso de la historia.</p> <p>Cámara: Contrapicado, primer plano luna y MILIADES. Zoom In a la luna.</p>
<p>Plano: 41</p>		<p>Audio: Diálogo 18 MILIADES: El camino no sería fácil, y tendrían que enfrentarse más de una desventura. (Empieza a sonar una música suave).</p> <p>Tiempo: 9 seg</p>
<p>Plano: 41</p>		<p>Acción: AGUSTÍN y su madre caminan en un frondoso bosque donde a lo lejos ven antorchas encendidas y una muchadumbre, lugar donde estaban buscando a ABEL.</p> <p>Cámara: Picado, Panorámica.</p> <p>Audio: El sonido de viento, cigarras y canción suave que armoniza con el zumbido de las cigarras.</p> <p>Tiempo: 6 seg</p>

EL VIAJE DE LA CIGARRA

STORYBOARD

Hoja. 18

ESCENA 6


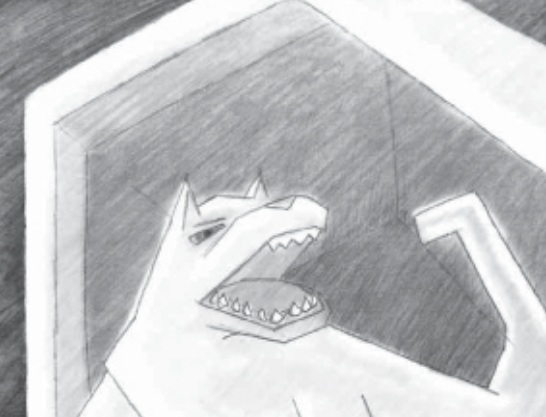

<p>Plano: 42</p>		<p>Acción: AGUSTÍN y su madre caminan en medio de la noche iluminados por un candelabro que lleva DOÑA CARMENZA. Él se nota apurado y ansioso.</p> <p>Cámara: Frontal, primer plano a AGUSTÍN. Traveling out siguiendo a los personajes.</p> <p>Audio: Viento, sonido de insectos y naturaleza. Pisadas. Música del plano anterior.</p> <p>Tiempo: 5 seg</p>
<p>Plano: 43</p>		<p>Acción: Finalmente se acercan a la hacienda donde vive la Joven JUANA. Se observa cómo se dirigen hacia ella, y los vastos campos que la rodean.</p> <p>Cámara: Picado, panorámica.</p> <p>Audio: Viento, continuación de la música del plano anterior.</p> <p>Tiempo: 5 seg</p>

EL VIAJE DE LA CIGARRA

STORYBOARD

Hoja 19

ESCENA 7

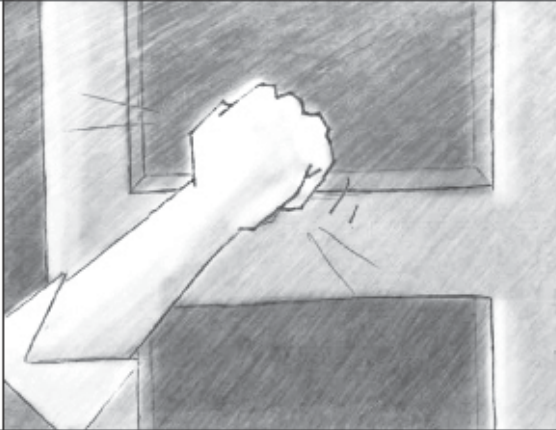


<p>Plano: 44</p>		<p>Acción: AGUSTIN y su madre llegan hasta una hacienda no tan lujosa como la de ellos, se paran frente a la entrada, no se escucha un ruido, ha caído la oscuridad y solo hay un par de luces lámparas prendidas al costado de la puerta. Agustín llama a la joven JUANA.</p> <p>Cámara: Frontal, plano general.</p> <p>Audio: Grito de AGUSTÍN: "JUANA!"</p> <p>Tiempo: 5 seg</p>
<p>Plano: 45</p>		<p>Acción: Al escuchar el grito de AGUSTÍN, el perro de la hacienda de la joven JUANA empieza a ladrar fuertemente</p> <p>Cámara: contrapicado, primer plano</p> <p>Audio: Ladidos del perro.</p> <p>Tiempo: 4 seg</p>
<p>Plano: 46</p>		<p>Acción: AGUSTIN comienza a inquietarse y da un fuerte grito que rompe el silencio. Tiene la mirada fija a la cámara. Levanta la mano y cierra el puño para tocar la puerta.</p> <p>Cámara: Frontal, primer plano</p> <p>Audio: Grito de AGUSTÍN con más fuerza que el anterior.</p> <p>Tiempo: 3 seg</p>

EL VIAJE DE LA CIGARRA

STORYBOARD

Hoja. 20

ESCENA 7




<p>Plano: 47</p>		<p>Acción: Toca fuerte y repetidamente la puerta. Está muy impaciente.</p> <p>Cámara: Frontal, primer plano de la mano de AGUSTÍN.</p> <p>Audio: Golpe de la puerta.</p> <p>Tiempo: 2 seg</p>
<p>Plano: 48</p>		<p>Acción: La puerta se abre lentamente. Está entre abierta, y desde un pequeño espacio sirvienta menuda de cabellera muy larga y rasgos indígenas asoma la cabeza lentamente.</p> <p>Cámara: Frontal, primer plano.</p> <p>Audio: Silencio</p> <p>Tiempo: 2 seg</p>
<p>Plano: 49</p>		<p>Acción: Su expresión es de asombro y miedo al verlo (abre la puerta desprevenida sin ningún gesto que se sobresalta hasta que ve a AGUSTÍN, que luego de esto abre los ojos, e inmediatamente baja la cabeza y se encoje de hombros. luego intenta verlo pero sin sostener por mucho tiempo la mirada.</p> <p>Cámara: Frontal, Primerísimo primer plano de sirvienta.</p> <p>Audio: Expresión de asombro de la sirvienta.</p> <p>Tiempo: 1 seg</p>

EL VIAJE DE LA CIGARRA

STORYBOARD

Hoja: 21

ESCENA 7



<p>Plano: 50</p>		<p>Acción: La sirvienta enciende una vela que está ubicada debajo de sus hombros, su rostro se ilumina. Seguido a esto ella habla muy despacio explicándole a AGUSTIN. Justo antes de decir "si no se casaba con usted", rápidamente baja la mirada y cierra la puerta.</p> <p>Cámara: Plano general, frontal.</p> <p>Audio: Diálogo 19: La niña JUANA desapareció, me dijo que jamás volvería por estos campos por que su papá le iba a pegar si no se casaba con usted.</p> <p>Tiempo: 7 seg</p>
<p>Plano: 51</p>		<p>Acción: Se cierra rápidamente la puerta en frente de la Cara de AGUSTIN. Suena un fuerte estruendo al cerrarse.</p> <p>Cámara: Frontal, primer plano puerta</p> <p>Audio: Golpe al cerrarse la puerta</p> <p>Tiempo: 1 seg</p>
<p>Plano: 52</p>		<p>Acción: Por lo dicho por la sirvienta, AGUSTIN tiene una expresión de confusión, abriendo la boca y dejando ver los dientes inferiores mientras que se elevan ambas cejas con expresión de admiración. Luego, voltea su cabeza hacia atrás para cruzar miradas con su madre que está a menos de un metro de él. Luego de dos segundos de mirar a su madre, rápidamente intenta decir "Juana", pero las palabras no salen de su boca.</p> <p>Cámara: Frontal. Se ve en primer plano a AGUSTIN</p> <p>Audio: Silencio total.</p> <p>Tiempo: 8 seg</p>

EL VIAJE DE LA CIGARRA

STORYBOARD

Hoja 22

ESCENA 8

<p>Plano: 53</p>		<p>Acción: En un camino empedrado frente a el riel del tren, ABEL está todavía agotado ya se ha escapado de la muchedumbre que lo perseguía. Él todavía sigue jadeante, mirando para todas partes a ver si aún lo siguen.</p> <p>Cámara: Frontal, plano general.</p> <p>Audio: jadeo de ABEL</p> <p>Tiempo: 3 seg</p>
<p>Plano: 54</p>		<p>Acción: Son visibles los rieles del tren. ABEL sigue caminando.</p> <p>Cámara: Picado, plano general.</p> <p>Audio: jadeo de ABEL</p> <p>Tiempo: 2 seg</p>

EL VIAJE DE LA CIGARRA

STORYBOARD

Hoja 23

ESCENA 8

Plano:
55



Acción:
ABEL sigue jadeante, baja el costal pesado que carga en su espalda y lo abre. Este movimiento está fuera del encuadre, pero si se ve como lo baja y mueve sus manos para abrirlo.

Cámara:
Perfil, plano americano



Audio:
Jadeo de ABEL, sonido de costal contra el piso.

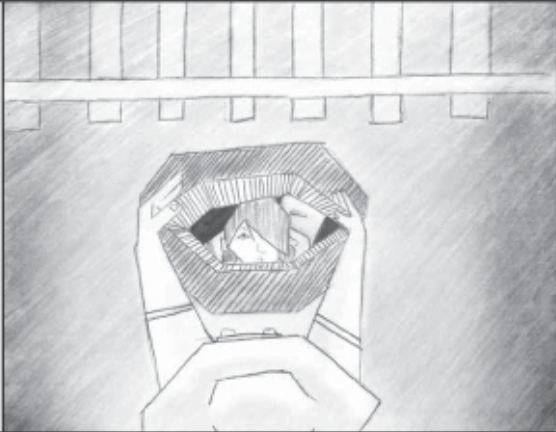


Tiempo: 5 seg

EL VIAJE DE LA CIGARRA

STORYBOARD

Hoja. 24

ESCENA 8

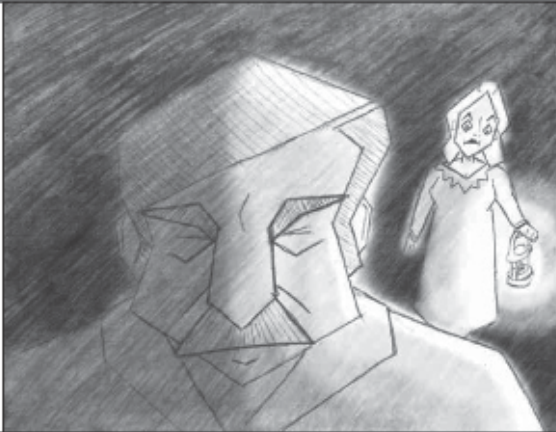

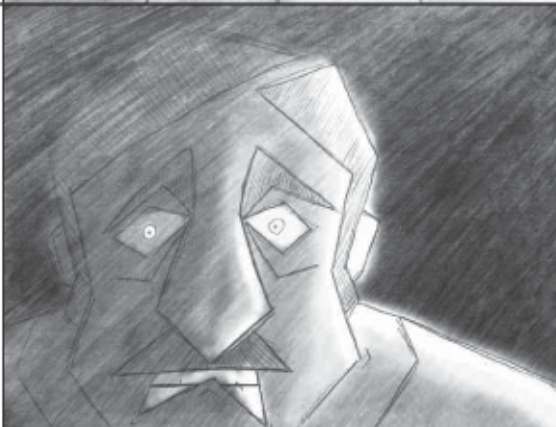
<p>Plano: 56</p>		<p>Acción: Del costal sale JUANA, una hermosa y joven mujer que abraza a ABEL fuertemente.</p> <p>Cámara: Central, plano general</p> <p>Audio: Silencio.</p> <p>Tiempo: 2 seg</p>
<p>Plano: 57</p>		<p>Acción: Un fuerte viento llega mientras que ambos se abrazan, ABEL cierra fuertemente los ojos y sonríe. El abrazo rodea completamente a JUANA. Luego de esto, suenan las cigarras e insectos voladores que brillan dejando luces destellantes.</p> <p>Cámara: Frontal, plano general.</p> <p>Audio: Nuevamente suena una música (cómo en la escena 6) Expresión de alegría de ABEL y Juana.</p> <p>Tiempo: 3 seg</p>
<p>Plano: 58</p>		<p>Acción: Ellos se abrazan y besan.</p> <p>Cámara: Primer plano, frontal.</p> <p>Audio: Continuación de música del plano anterior.</p> <p>Tiempo: 7 seg</p>

EL VIAJE DE LA CIGARRA

STORYBOARD

Hoja. 25

ESCENA 9



<p>Plano: 59</p>		<p>Acción: AGUSTIN llora en la oscuridad mientras camina a su hacienda, DOÑA CARMENZA sostiene una lámpara. Ella prefiere estar en silencio 2 metros atrás de él.</p> <p>Cámara: Frontal/Primer plano AGUSTIN, en segundo plano CARMENZA, tercero el fondo, casi completamente oscuro</p> <p>Audio: Silencio</p> <p>Tiempo: 3 seg</p>
<p>Plano: 60</p>		<p>Acción: ÉL sostiene fuertemente su escopeta al pecho.</p> <p>Cámara: Primerísimo primer plano del pecho.</p> <p>Audio: Empez a sonar música acelerada.</p> <p>Tiempo: 5 seg</p>
<p>Plano: 61</p>		<p>Acción: Los ojos de AGUSTIN se cierran... y frunce fuertemente el seño. Grita y sale corriendo en dirección a la hacienda (de derecha a izquierda).</p> <p>Cámara: Frontal, primer plano.</p> <p>Audio: Grito de angustia.</p> <p>Tiempo: 2 seg</p>

EL VIAJE DE LA CIGARRA

STORYBOARD

Hoja: 26

ESCENA 10

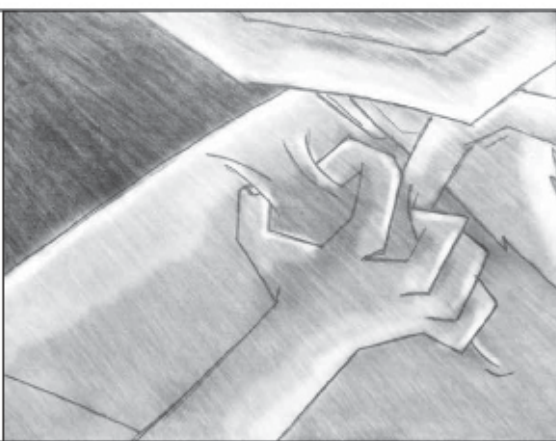
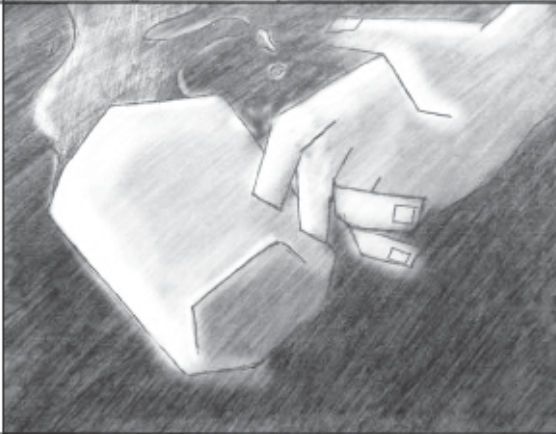
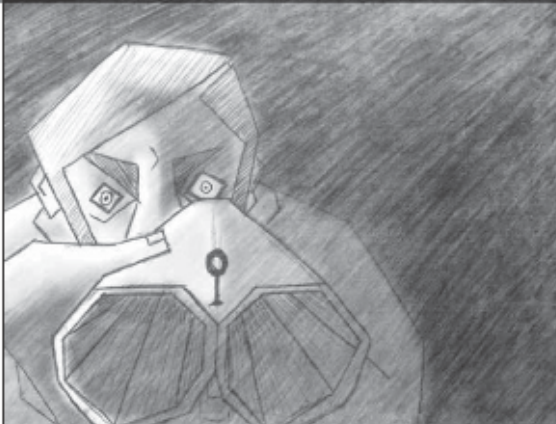
<p>Plano: 62</p>		<p>Acción: MILSIADES está en su butaca frente a los dos niños que están felices escuchando la historia y tomando chocolate mientras son iluminados por los insectos que revolotean en la sala. Las dos sirvientas y sus hijos (dos) que están más alejados también escuchan la historia desde la cocina.</p> <p>Cámara: Contrapicado, Plano general, ligero traveling in.</p> <p>Audio: Silencio</p> <p>Tiempo: 3 seg</p>
<p>Plano: 63</p>		<p>Acción: MILSIADES termina de contar su historia, la que empezó al comienzo de esta. Se nota feliz y radiante, tiene una suave sonrisa y sus ojos abiertos. Mueve sus brazos y los despliega a lo ancho.</p> <p>MILSIADES toma el chocolate que está en la mesa, el tiempo se hace lento. Lleva la tasa hasta su boca hasta que termina de hablar y un fundido a negro oscurece el plano hasta que luego de unos 3 segundos un estruendoso disparo suena. Otros 4 segundos de silencio donde el espectador solo ve negro y no escucha nada.</p> <p>Cámara: Frontal, primer plano, ligero traveling in.</p> <p>Audio: Diálogo 20: MILSIADES: Y el joven enamorado bajo su costal y lentamente observo cómo se iban asomando el hermoso cabello lacio de la niña JUANA.</p> <p>hasta ver sus ojos resgados, profundos, ancestrales, y entonces la beso y fueron felices por siempre.</p> <p>Tiempo: 14 seg</p>

EL VIAJE DE LA CIGARRA

STORYBOARD

Hoja. 27

ESCENA 10




<p>Plano: 64</p>		<p>Acción: Se estrecha en el pecho del viejo, las cigarras invaden el lugar zumbando de manera apacible. Hay un contra luz que solo deja ver su silueta pero cuando pasan unas cuantas cigarras podemos ver que MILSIADES sostiene fuertemente su pecho con sus manos.</p> <p>Cámara: Primer plano de MILSIADES.</p> <p>Audio: Sonido de dispero</p> <p>Tiempo: 3 seg</p>
<p>Plano: 65</p>		<p>Acción: La tasa del chocolate cae y se esparce por el suelo mezclándose con la sangre. Hay un completo silencio.</p> <p>Cámara: Frontal, primer plano de la taza.</p> <p>Audio: Silencio</p> <p>Tiempo: 3 seg</p>
<p>Plano: 66</p>		<p>Acción: Se ve como AGUSTÍN sostiene el arma con una mirada enloquecida.</p> <p>Se hace fade out. y se termina la escena.</p> <p>Cámara: Frontal, primer plano de escopeta de frente</p> <p>Audio: Silencio</p> <p>Tiempo: 3 seg</p>

EL VIAJE DE LA CIGARRA

STORYBOARD

Hoja 28

ESCENA 11




<p>Plano: 67</p>		<p>Acción: Muchas plantas y maleza llegan a la altura del pecho de AGUSTIN mientras contempla de frente un lago apacible. Lo vemos solo de espaldas, parado sosteniendo el cinturón de la escopeta con sus manos y acompañado por el zumbido de las cigarras, junto al canto de los sapos y los grillos.</p> <p>Cámara: Frontal, plano general</p> <p>Audio: Música</p> <p>Tiempo: 5 seg</p>
<p>Plano: 68</p>		<p>Acción: Sus ojos escurren gotas. Baja una lagrime larga por su mejilla. Su respiración es jadeante.</p> <p>Cámara: frontal, primer plano, tilt down.</p> <p>Audio: Música</p> <p>Tiempo: 4 seg</p>
<p>Plano: 69</p>		<p>Acción: En las copas de los árboles que rodean el lugar, aparecen luces de manera intermitente.</p> <p>Cámara: ontrepicado, Plano general de los árboles y cigarras. No aparece AGUSTIN</p> <p>Audio: Música, zumbido de cigarras.</p> <p>Tiempo: 2 seg</p>

EL VIAJE DE LA CIGARRA

STORYBOARD

Hoja 29

ESCENA 11




<p>Plano: 70</p>		<p>Acción: Llega MILIADES que aparece desde lo profundo de la oscuridad, detrás de AGUSTIN. El viejo está de espaldas al río y frente a él. Pone su mano en su hombro de AGUSTIN. Sus ropas están limpias como si nada hubiera pasado. Un aura del color blanco lo rodea.</p> <p>Cámara: Frontal, Primer plano, (ligero Tilt up)</p> <p>Audio: música.</p> <p>Tiempo: 3 seg</p>
<p>Plano: 71</p>		<p>Acción: Mira a AGUSTIN con una sonrisa. Su voz es calmada. La expresión de AGUSTIN es de terror.</p> <p>Cámara: Contrapicado, Primer plano a MILIADES.</p> <p>Audio: Música</p> <p>Tiempo: 5 seg</p>
<p>Plano: 72</p>		<p>Acción: MILIADES comienza a hablar. Su voz es calmada</p> <p>Cámara: 3/4, Primer plano a MILIADES.</p> <p>Audio: Diálogo 21 MILIADES: El amor no existe, el amor hay que inventarlo...</p> <p>Tiempo: 6 seg</p>

EL VIAJE DE LA CIGARRA

STORYBOARD

Hoja 30

ESCENA 11

<p>Plano: 73</p>		<p>Acción: El viejo camina hacia el río, las aguas se comienzan a mover y del fondo brota una luz que aclara toda la orilla, lentamente se va sumergiendo.</p> <p>Cámara: Frontal, plano medio. La cámara sigue el movimiento de MILSIADES.</p> <p>Audio: Sonido de aguas turbias.</p> <p>Tiempo: 4 seg</p>
<p>Plano: 74</p>		<p>Acción: Las aguas del río vuelven a quedar apacibles, la hermosa luz prodigiosa desaparece.</p> <p>Cámara: Picado, Primer plano de las aguas</p> <p>Audio: Sonido de aguas turbias y revoloteo de cigarra</p> <p>Tiempo: 3 seg</p>
<p>Plano: 75</p>		<p>Acción: MILSIADES nada junto a una sirena que del río y se sumergen en el agua.</p> <p>Cámara: picado, plano general</p> <p>Audio: sonido de agua, música suave.</p> <p>Tiempo: 5 seg</p>

FIN